

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL PADA
MATERI MASALAH SOSIAL MELALUI STRATEGI DOMINO
SISWA KELAS IV SDN 012 TANJUNG BERULAK
KECAMATAN KAMPAR KABUPATEN
KAMPAR**



Oleh

**SISKA FATRIA
NIM. 10711000343**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1433 H/2012 M**

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL PADA
MATERI MASALAH SOSIAL MELALUI STRATEGI DOMINO
SISWA KELAS IV SDN 012 TANJUNG BERULAK
KECAMATAN KAMPAR KABUPATEN
KAMPAR**

Skripsi
Diajukan untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Islam
(S.Pd.I.)



Oleh

**SISKA FATRIA
NIM. 10711000343**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1433 H/2012 M**

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul *Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada Materi Masalah Sosial melalui Strategi Domino Siswa Kelas IV SDN 012 Tanjung Berulak Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar*, yang ditulis oleh Siska Fatria NIM. 10711000343 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 22 Ramadhan 1432 H
22 Agustus 2011 M

Menyetujui

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Sri Murhayati, M.Ag.

Pembimbing

Drs. Akmal, M.Pd.

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada Materi Masalah Sosial melalui Strategi Domino Siswa Kelas IV SDN 012 Tanjung Berulak Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar*, yang ditulis oleh Siska Fatria NIM. 10711000343 telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 07 Rabiul Awal 1433 H/31 Januari 2012 M skripsi diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Pekanbaru, 07 Rabiul Awal 1433 H
31 Januari 2012 M

Mengesahkan
Sidang Munaqasyah

Ketua

Sekretaris

Dr. Hj. Helmiati, M.Ag.

Sri Murhayati, M.Ag.

Penguji I

Penguji II

Drs. M. Hatta, M.Ag.

Dra. Sakila, M.Pd.

Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Dr. Hj. Helmiati, M.Ag.
NIP. 197002221997032001

ABSTRAK

Siska Fatria (2011) : Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Materi Masalah Sosial Melalui Strategi Domino Siswa Kelas IV SDN 012 Tanjung Berulak Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas IV S SDN 012 Tanjung Berulak Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar. Gejala ditemui dilapangan bahwa hanya sebagian siswa yang hasil belajarnya telah mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, sulitnya siswa memusatkan perhatian sehingga siswa tidak mendapat informasi dalam membangun pengetahuan, dan adanya sebagian siswa yang banyak bermain bersama teman sebangku ketika guru menjelaskan pelajaran.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Materi Masalah Sosial Siswa Kelas IV SDN 012 Tanjung Berulak Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar melalui strategi domino. Prosedur penelitian yang dilalui dalam penelitian tindakan kelas, yaitu: 1) Perencanaan/persiapan tindakan, 2) Pelaksanaan tindakan, 3) Observasi, dan 4) Refleksi.

Berhasilnya penerapan strategi domino pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, diketahui adanya peningkatan hasil belajar siswa dari sebelum tindakan, siklus I, dan siklus II. Pada sebelum tindakan hanya mencapai 9 orang (45,00) siswa yang tuntas, sedangkan 11 orang siswa (55,00%) belum tuntas. Sedangkan setelah tindakan yaitu pada siklus I ketuntasan belajar siswa meningkat menjadi 14 orang (70,00%) siswa yang tuntas. Sedangkan 6 orang siswa (30,00%) belum tuntas. Sedangkan pada siklus II ketuntasan siswa telah melebihi 75%, yaitu dengan ketuntasan sebesar 90,00% atau sekitar 18 orang siswa yang mencapai KKM yang telah ditetapkan, yaitu 65. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan strategi domino, maka hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi masalah sosial siswa kelas IV SDN 012 Tanjung Berulak Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar dapat meningkat.

سيسكا فاتريا (2011): تحسين النتائج الدراسية لدرس العلوم الاجتماعية عن المادة المشكلة الاجتماعية بواسطة خطة دومينو لطلبة الصف الرابع بالمدرسة الابتدائية الحكومية 012

كان الدوافع وراء هذا البحث إنخفاض نتائج الطلبة في دراسة العلوم الاجتماعية بالمدرسة الابتدائية الحكومية 012 تانجونغ برولاك بمركز كمبار منطقة كمبار. رأت الباحثة الأعراض العدية في ميدان البحث منها: أن قليلا من الطلبة الذين ينالون النتائج فوق النتائج المقررة بالمدرسة لشروط النجاح، يصعب الطلاب على تركيز اهتمامهم في نيل المعلومات، أن بعض الطلاب يلعبون مع زملائهم عن التعلم. صيغة المشكلة في هذا البحث سواء بتطبيق خطة دومينو يطور النتائج الدراسية لدرس العلوم الاجتماعية عن المادة المشكلة الاجتماعية لطلبة الصف الرابع بالمدرسة الابتدائية الحكومية 012 تانجونغ برولاك بمركز كمبار منطقة كمبار. فيعرف نجاح تطبيق خطة دومينو في درس العلوم الاجتماعية من زيادة نتائج الطلبة قبل العملية، في الدور الأول و الثاني. كان الطلاب الناجحون قبل العملية نحو 9 طلاب (45,00) فشل 11 طالب (55,00 في المائة). ويكون الطلاب الناجحون بعد العملية فيا لدور الأول نحو 14 طالبا (70,00 في المائة) و فشل نحو 6 طلاب (30,00 في المائة). قد تحاوز الطلاب الناجحون في الدور الثاني 75 في المائة وهي نحو 90,00 في المائة أو نحو 18 طالبا. ومع ذلك، استنبطت الباحثة أن تطبيق خطة دومينو يطور النتائج الدراسية لدرس الرياضية عن المادة المشكلة الاجتماعية لطلبة الصف الرابع بالمدرسة الابتدائية الحكومية 012 تانجونغ برولاك بمركز كمبار منطقة كمبار.

ABSTRACT

Siska Fatria (2011): Improving Social Studies Learning Achievement On Social Problem Material Through Domino Strategy At The Fourth Year Of State Elementary School 012 Tanjung Berulak District Of Kampar The Regency Of Kampar.

This research is motivated the low of students' achievement in the subject of social studies at the fourth year of state elementary school 012 Tanjung Berulak district of Kampar the regency of Kampar the writer has found some indicators in the field, such as that some students do not achieve the scores exceeded minimum criteria specified the students are difficult to focus their attention to get the information, many students play with their friends when the teacher explains the subject. The formulation of this research is whether Domino strategy improves mathematic learning achievement on social problem material at the fourth year of state elementary school 012 Tanjung Berulak district of Kampar the regency of Kampar.

The success of domino strategy is known from the improvement learning achievement before an action, on the first cycle to the second cycle. The students those succeed before an action about 9 students (45,00%) and 11 students (55,00%) failed. After the action of cycle one 14 students succeed (70,00%) and 6 students (30,00%) failed on the second cycle the number of success students exceeds 75% and it is 90,00% or 18 students succeed. Therefore, the writer concludes that the implementation of Domino strategy improves social studies learning achievement on social problem material at the fourth year of state elementary school 012 Tanjung Berulak district of Kampar the regency of Kampar.

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	vi
PENGHARGAAN	v
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Definisi Istilah	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	5
 BAB II KAJIAN TEORI.....	 7
A. Kerangka Teoretis	7
B. Penelitian yang Relevan.....	14
C. Hipotesis Tindakan	14
D. Indikator Keberhasilan	14
 BAB III METODE PENELITIAN.....	 17
A. Objek dan Subjek Penelitian	17
B. Tempat Penelitian	17
C. Rancangan Penelitian	17
D. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data	20
E. Teknik Analisis Data	21
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	 23
A. Deskriptif <i>Setting</i> Penelitian	23
B. Hasil Penelitian	27
C. Pembahasan	58
D. Pengujian Hipotesis	65
 BAB V PENUTUP	 66
A. Kesimpulan.....	66
B. Saran.....	66
 DAFTAR PUSTAKA	 67
LAMPIRAN-LAMPIRAN	69

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Data Keadaan Guru	24
2. Data Keadaan Siswa	24
3. Nama-Nama Siswa Kelas IV SDN 012 Tanjung Berulak	25
4. Keadaan Sarana dan Prasarana	26
5. Hasil Belajar Siswa Pada Sebelum Tindakan	28
6. Ketuntasan Belajar Siswa Pada Sebelum Tindakan	29
7. Aktivitas Guru Pada Pertemuan Pertama (Siklus I).....	32
8. Aktivitas Guru Pada Pertemuan Kedua (Siklus I)	33
9. Aktivitas Guru Pada Pertemuan Ketiga (Siklus I)	34
10. Rekapitulasi Aktivitas Guru Pada Pertemuan 1, 2, dan 3 (Siklus I)	35
11. Aktivitas siswa Pada Pertemuan Pertama (Siklus I)	36
12. Aktivitas siswa Pada Pertemuan Kedua (Siklus I).....	37
13. Aktivitas siswa Pada Pertemuan Ketiga (Siklus I)	38
14. Rekapitulasi Aktivitas siswa Pada Pertemuan 1, 2, dan 3 (Siklus I)	39
15. Hasil Belajar Siswa Pada Siklus	41
16. Ketuntasan Belajar Siswa Pada Siklus I	42
17. Aktivitas Guru Pada Pertemuan 4 (Siklus II)	47
18. Aktivitas Guru Pada Pertemuan 5 (Siklus II)	48
19. Aktivitas Guru Pada Pertemuan 6 (Siklus II)	49
20. Rekapitulasi Aktivitas Pertemuan 4, 5, dan 6 (Siklus II)	50
21. Aktivitas siswa Pada Pertemuan 4 (Siklus I)	51
22. Aktivitas siswa Pada Pertemuan 5 (Siklus I)	52
23. Aktivitas siswa Pada Pertemuan 6 (Siklus I)	53
24. Rekapitulasi Aktivitas siswa Pada Pertemuan 4, 5, dan 6 (Siklus I)	54
25. Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II	56
26. Ketuntasan Belajar Siswa Pada Siklus II	57
27. Rekapitulasi Aktivitas Guru Siklus I dan II	58
28. Rekapitulasi Aktivitas siswa Pada Siklus I, dan Siklus II	61
29. Peningkatan Ketuntasan Belajar Siswa Dari Siklus I, dan Siklus II	63

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam setiap penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat tergantung pada proses belajar yang dialami siswa, baik ketika ia berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri

Agar aktivitas-aktivitas pembelajaran yang dilakukan guru dapat lebih terarah dan hasil belajar siswa meningkat terumatom pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, dan guru dapat memahami persoalan-persoalan belajar yang seringkali atau pada umumnya terjadi pada kebanyakan siswa dalam berbagai bentuk aktivitas pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, maka akan lebih baik bilamana guru memiliki bekal pemahaman tentang masalah-masalah belajar dan penerapan strategi pembelajaran yang tepat. Dalam penelitian ini peneliti akan menerapkan strategi domino.

Sehubungan dengan hal tersebut, pada pengamatan awal yang peneliti lakukan di kelas IV SDN 012 Tanjung Berulak Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar guru telah berusaha untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, diantaranya adalah :

1. Guru menyampaikan materi pelajaran dengan metode ceramah dan tanya jawab
2. Memberikan pengayaan terhadap siswa yang kesulitan belajar.

3. Memberikan remedial bagi siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
4. Menyampaikan materi pelajaran dengan metode ceramah dan tanya jawab dan sebagainya.

KKM yang telah ditetapkan di SDN 012 Tanjung Berulak Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar adalah 65. Namun berdasarkan hasil pengamatan di SDN 012 Tanjung Berulak Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar ditemui gejala-gejala atau fenomena khususnya pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial¹, yaitu sebagai berikut:

1. Dari 20 siswa hanya sekitar 10 (50%) orang siswa hasil belajarnya telah mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan.
2. Sulitnya siswa memusatkan perhatian sehingga siswa tidak mendapat informasi dalam membangun pengetahuan.
3. Adanya sebagian siswa yang banyak bermain bersama teman sebangku ketika guru menjelaskan pelajaran.
4. Dalam menyampaikan materi pelajaran guru lebih cenderung menggunakan metode ceramah, sehingga siswa terlihat bosan dalam mengikuti pelajaran

Dari fenomena-fenomena atau gejala-gejala di atas, terlihat bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan masih tergolong rendah, khususnya pada materi masalah sosial.

Mengingat pentingnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, maka guru perlu berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran dengan melakukan beberapa usaha perbaikan, terutama dalam proses pembelajaran

¹ Observasi, tanggal 2 Juni, 2010 pada jam kedua dan ketiga.

yang dilakukan oleh guru. Salah satu usaha yang dapat dilakukan adalah menerapkan strategi pembelajaran yang tepat bertujuan mengaktifkan siswa yaitu supaya siswa mau bertanya tentang materi yang sedang dipelajari terlebih dahulu kepada temanya, bersemangat untuk mengerjakan latihan serta mempunyai rasa tanggung jawab dengan tugas yang diberikan. Salah satunya adalah dengan penerapan strategi domino.

Paul Ginnis menjelaskan strategi domino merupakan cara belajar yang dapat menuntut siswa untuk terlibat, memperkuat kebutuhan untuk membaca dengan benar dan menjawab pertanyaan dengan tepat.²

Lebih lanjut Paul Ginnis menjelaskan ada beberapa keunggulan strategi domino, yaitu :

1. Kegiatan ini berbeda dan menyenangkan, oleh karenanya materinya dapat lebih mudah diingat.
2. Strategi ini menuntut siswa berfikir, mengingat, memprediksi, menghitung, dan menerka.
3. Kegiatan ini menuntut semua orang untuk terlibat. Strategi ini menuntut siswa pemalu ikut serta secara terbuka.
4. Memperkuat kebutuhan untuk membaca dengan benar dan menjawab pertanyaan dengan tepat. Selanjutnya strategi ini memicu meningkatnya hasil belajar siswa.³

Berdasarkan penjelasan di atas, diperkirakan strategi domino adalah salah satu strategi yang cukup variatif dan juga dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran IPS. Oleh sebab itu, peneliti tertarik ingin melakukan suatu penelitian tindakan sebagai upaya dalam melakukan perbaikan terhadap pembelajaran dengan judul :

² Paul Ginnis, *Trik dan Taktik Mengajar (Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di Kelas)*, Jakarta, PT Indeks, 2008, hal. 115.

³ *Ibid*, hal. 116.

”Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Materi Masalah Sosial Melalui Strategi Domino Siswa Kelas IV SDN 012 Tanjung Berulak Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar ”.

B. Penegasan Istilah

1. Hasil belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai Tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru.⁴
2. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial dan kewarganegaraan. Wasliman menjelaskan fungsi Ilmu Pengetahuan Sosial di SD dan MI adalah untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan siswa tentang masyarakat siswa tentang masyarakat, bangsa, dan negara Indonesia.⁵
3. Strategi domino merupakan cara belajar yang dapat menuntut siswa untuk terlibat, memperkuat kebutuhan untuk membaca dengan benar dan menjawab pertanyaan dengan tepat.⁶

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana peningkatan hasil belajar

⁴ Tulus Tu,u, *Peran Disiplin Pada Perilaku dan Prestasi Murid*, Grasindo , (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), hlm. 75.

⁵ Arni Fajar, *Portofolio dalam Pelajaran IPS*, Bandung, PT. Remaja Karya, 2002, hlm. 110

⁶ Paul Ginnis, *Loc.Cit.*

Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Materi Masalah Sosial Siswa Kelas IV SDN 012 Tanjung Berulak Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar melalui strategi domino.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Materi Masalah Sosial Siswa Kelas IV SDN 012 Tanjung Berulak Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar melalui strategi domino.

2. Manfaat Penelitian

Berdasarkan masalah dan tujuan penelitian diatas maka manfaat yang akan diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

a. Bagi siswa

- 1) Untuk meningkatkan hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Materi Masalah Sosial Siswa Kelas IV SDN 012 Tanjung Berulak Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar.
- 2) Memberikan pengalaman baru bagi siswa berkaitan dengan proses belajar mengajar di kelas.

b. Bagi guru

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat membantu dan mempermudah pengambilan tindakan perbaikan selanjutnya.

- 2) Memperdalam dan memperluas ilmu pengetahuan penulis dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang merupakan permasalahan selama ini.

c. Bagi Sekolah

- 1) Meningkatkan prestasi sekolah yang dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa.
- 2) Meningkatkan mutu tenaga pengajar khususnya pada guru SDN 012 Tanjung Berulak Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar dari segi penggunaan strategi pembelajaran yang tepat.

d. Bagi Peneliti

- 1) Untuk memenuhi persyaratan penyelesaian Sarjana Pendidikan SI Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN SUSKA RIAU.
- 2) Menambah pengetahuan penulis terutama dalam bidang perbaikan pembelajaran.
- 3) Menambah wawasan penulis tentang peningkatan hasil belajar siswa melalui penelitian tindakan kelas.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teoritis

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorikan oleh para pakar pendidikan tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif.¹ Dalam proses belajar mengajar, hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai siswa penting diketahui oleh guru, agar guru dapat merancang/mendesain pengajaran secara tepat dan penuh arti. Setiap belajar mengajar keberhasilannya diukur dari berapa jauh hasil belajar yang dicapai siswa, disamping diukur dari segi prosesnya. Artinya seberapa jauh hasil belajar dimiliki siswa. Tipe hasil belajar harus nampak dalam tujuan pengajaran (tujuan instruksional), sebab tujuan itulah yang akan dicapai oleh proses belajar mengajar.²

Robertus Angkowo menjelaskan hasil belajar merupakan suatu aktivitas mental dan psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan demi menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan nilai, sikap. Perubahan itu bersifat relatif konstan dan berbekas.³

¹ Agus Suprijono, *Cooperative Learning : Teori dan Aplikasi PAIKEM*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009, hlm. 7-6

² Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009, hlm. 45

³ Robertus Angkowo, *Optimalisasi Media Pembelajaran Mempengaruhi Motivasi, Hasil Belajar dan Kepribadian*, Jakarta: PT. Grasindo, 2007, hlm. 48

Aunurrahman menjelaskan hasil belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya.⁴

Hasil belajar merupakan serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor.⁵ Berdasarkan teori ini dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Paul Suparno dalam Sardiman mengemukakan beberapa prinsip dalam hasil belajar yaitu:

- a. Belajar berarti mencari makna. Makna diciptakan oleh siswa dari apa yang mereka lihat, dengar, rasakan dan alami.
- b. Konstruksi makna adalah proses yang terus menerus.
- c. Belajar bukanlah kegiatan mengumpulkan fakta, tetapi merupakan pengembangan pemikiran dengan membuat pengertian yang baru. Belajar bukanlah hasil perkembangan, tetapi perkembangan itu sendiri.
- d. Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman subjek belajar dengan dunia fisik dan lingkungannya.
- e. Hasil belajar seseorang tergantung pada apa yang telah diketahui, si subjek belajar, tujuan, motivasi yang mempengaruhi proses interaksi dengan bahan yang sedang dipelajari.⁶

Dengan berpegang kepada prinsip tersebut maka akan tercipta suasana belajar dan pembelajaran yang kondusif bagi tercapainya hasil belajar yang sesuai

⁴ Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta, 2009, hlm. 35

⁵ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT. Rineka Citpa, 2008, hlm. 13

⁶ Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada 2004, Edisi Revisi, hlm. 38

dengan potensi dan cita-cita siswa serta kurikulum. Dengan demikian upaya pendidikan untuk menjadikan siswa sebagai manusia seutuhnya akan tercapai melalui kegiatan belajar dan pembelajaran yang diselenggarakan guru. Tentang ini Engku Muhammad Syafei, yang juga pelopor Pendidikan Nasional Indonesia, mengingatkan “Jadilah Engkau jadi Engkau. Artinya guru dan sekolah harus berfungsi mengasah kecerdasan dan akal budi siswa, bukan membentuk manusia lain dari dirinya sendiri.”⁷

Selanjutnya Tulus Tu’u mengemukakan bahwa hasil belajar siswa terfokus pada nilai atau angka yang dicapai siswa dalam proses pembelajaran di sekolah. Nilai tersebut terutama dilihat dari sisi kognitif, karena aspek ini yang sering dinilai oleh guru untuk melihat penguasaan pengetahuan sebagai ukuran pencapaian hasil belajar siswa.⁸

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh seorang siswa setelah mengikuti pembelajaran atau tes yang dilaksanakan oleh guru di kelas. Sehubungan dengan penelitian ini maka hasil belajar yang dimaksud adalah nilai yang diperoleh siswa setelah melaksanakan model pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini.

2. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Dalam pencapaian hasil belajar, ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut yang secara garis besar dikelompokkan dalam dua faktor,

⁷ Abdorrahkman Gintings, *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Humaniro, 2008, hlm. 15

⁸ Tulus Tu’u, *Op.Cit*, hlm. 76.

yaitu faktor internal (berasal dari dalam diri), dan faktor eksternal (berasal dari luar diri). Slameto mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Yang termasuk dalam faktor intern seperti, faktor jasmaniah, faktor psikologis dan faktor kelelahan. Sedangkan faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar, dapatlah dikelompokkan menjadi tiga faktor yaitu, faktor keluarga, faktor sekolah (organisasi) dan faktor masyarakat.⁹

Selanjutnya Muhibbin Syah juga menambahkan bahwa secara global factor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga macam, yakni :

- a. Faktor *internal* (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa.
- b. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa.
- c. Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi stategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran.¹⁰

Berdasarkan uraian-uraian di atas, jelaslah bahwa faktor yang mempengaruhi dalam arti menghambat atau mendukung proses belajar, secara garis besar dapat dikelompokkan dalam dua faktor, yaitu faktor intern (dari dalam diri subjek belajar) dan faktor ekstern (dari luar diri subjek belajar).

3. Tinjauan Tentang Ilmu Pengetahuan Sosial

Istilah “Ilmu Pengetahuan Sosial”, disingkat IPS, merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di

⁹ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2003, hlm. 54-60

¹⁰ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada, 2008, hlm. 144

perguruan tinggi yang identik dengan istilah “*social studies*” dalam kurikulum persekolahan di negara lain, khususnya di negara-negara Barat seperti Australia dan Amerika Serikat.¹¹ Materi IPS memiliki beberapa disiplin ilmu, yaitu :

- a. Antropologi, yaitu ilmu yang mempelajari tentang budaya manusia.
- b. Ilmu Ekonomi, yaitu suatu studi tentang bagaimana langkanya sumber-sumber dimanfaatkan untuk memenuhi keinginan-keinginan manusia yang tidak terbatas.
- c. Geografi, yaitu suatu studi mengkaji bagaimana manusia memanfaatkan dan mengubah permukaan bumi bahkan juga bagaimana permukaan bumi memengaruhi budaya manusia, kegiatan mencari nafkah, pola perkembangan, pembangunan ekonomi, organisasi politik, pemanfaatan sumber-sumber daya, komunikasi, dan transportasi.
- d. Sejarah, yaitu studi tentang kehidupan manusia di masa lampau.
- e. Ilmu Politik, yaitu ilmu yang mempelajari tentang kebijakan umum (public polies).
- f. Psikologi, yaitu studi yang mempelajari perilaku individu-individu dan kelompok-kelompok kecil individu.
- g. Sosiologi, yaitu studi yang mempelajari perilaku manusia dalam kelompok-kelompok.¹²

4. Strategi Domino

Bambang Warsita menjelaskan Strategi adalah ; a) ilmu siasat perang; b) siasat perang; c) bahasa pembicaraan akal (tipu muslihat) untuk menciptakan suatu maksud atau jujuan tertentu. Maka strategi identik dengan teknik, siasat perang, namun apabila digabungkan dengan kata pembelajaran (strategi pembelajaran) dapat dipahami sebagai suatu cara atau seperangkat cara atau teknik yang dilakukan dan ditempuh oleh seorang guru atau peserta didik dalam melakukan upaya terjadinya suatu perubahan tingkah laku atau sikap.¹³

Lebih lanjut Made Wena menjelaskan strategi pembelajaran sangat berguna, baik guru maupun siswa. Bagi guru, strategi pembelajaran dapat dijadikan

¹¹ Sapriyadi, *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009, hlm. 19

¹² *Ibid*, hlm. 23

¹³ Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasnya*, Jakarta: PT.Rineka Cipta, 2008, hlm. 267-268

pedoman dan acuan bertindak yang sistematis dalam pelaksanaan pembelajaran. Bagi siswa penggunaan strategi pembelajaran dapat mempermudah proses belajar (mempermudah dan mempercepat memahami isi pembelajaran), karena setiap strategi pembelajaran dirancang untuk mempermudah proses belajar siswa.¹⁴

Dari beberapa pendapat di atas dapat diambil suatu kesimpulan bahwa strategi pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan pembelajaran yang harus dipersiapkan oleh seorang guru guna mencapai tujuan pembelajaran. Adapun strategi pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini adalah strategi domino.

Paul Ginnis menjelaskan strategi domino merupakan cara belajar yang dapat menuntut siswa untuk terlibat, memperkuat kebutuhan untuk membaca dengan benar dan menjawab pertanyaan dengan tepat.¹⁵

Adapun langkah-langkah strategi domino yang dapat diterapkan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Guru mempersiapkan kartu yang berukuran A6 atau A7.
- b. Guru membagi kartu tersebut menjadi dua dengan garis seperti kartu domino. Satu sisinya berisi pertanyaan dan sisi lainnya jawaban. Pertanyaan dan jawaban pada tiap kartu tidak sesuai.
- c. Guru menguncang/mengocok kartu tersebut dan membagikan kartu kepada siswa, masing-masing mendapatkan satu.
- d. Guru meminta tiap siswa memulai membaca pertanyaannya.
- e. Guru meminta siswa lain mengangkat ibu jari naik ke atas, jika mendapatkan kartu yang memiliki jawaban yang sesuai.
- f. Siapapun yang memiliki jawaban yang benar, guru meminta membacakan pertanyaan di kartunya, dan seterusnya.¹⁶

5. Keunggulan dan Kelemahan Strategi Domino

Lebih lanjut Paul Ginnis menjelaskan ada beberapa keunggulan strategi domino, yaitu :

¹⁴ Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, Jakarta: Bumi Aksara, 2009, hlm.3

¹⁵ Paul Ginnis, *Loc.Cit.*

¹⁶ *Ibid*, hlm. 116

- a. Kegiatan ini berbeda dan menyenangkan, oleh karenanya materinya dapat lebih mudah diingat.
- b. Strategi ini menuntut siswa berfikir, mengingat, memprediksi, menghitung, dan menerka.
- c. Kegiatan ini menuntut semua orang untuk terlibat. Strategi ini menuntut siswa pemalu ikut serta secara terbuka.
- d. Meningkatkan kemampuan berbicara, mendengarkan, membaca, menulis, dan melihat apa yang terdapat dalam kartu.
- e. Menciptakan saling kerjasama, dan saling ketergantungan yang dapat mengurangi kegagalan siswa dalam belajar hingga meningkatnya hasil belajar siswa.
- f. Memperkuat kebutuhan untuk membaca dengan benar dan menjawab pertanyaan dengan tepat. Selanjutnya strategi ini memicu meningkatnya hasil belajar siswa.¹⁷

Selain terdapat beberapa keunggulan, strategi domino juga memiliki beberapa kelemahan, yaitu sebagai berikut :

- a. Mempersulit guru dalam mengajar karena banyak media yang harus dipersiapkan
- b. Dalam proses pembelajaran membutuhkan waktu yang relatif lama
- c. Jika guru tidak bisa menguasai kelas maka suasana kelas akan cenderung tidak terarah.¹⁸

6. Keterkaitan Strategi Domino dengan Hasil Belajar

Sebagaimana yang dinyatakan Muhibbin Syah, bahwa secara global faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar seseorang dibedakan menjadi tiga macam yaitu faktor internal (faktor dalam diri siswa) yakni keadaan/ kondisi jasmani dan rohani siswa, faktor eksternal (faktor dari luar diri siswa) yakni kondisi lingkungan sekitar siswa dan faktor pendekatan belajar (*Approach Learning*) yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan pembelajaran, materi-materi pelajaran.¹⁹

¹⁷ *Ibid*, hlm. 116.

¹⁸ *Ibid*, hlm. 116

¹⁹ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*, Bandung, Rosda, 1995, hlm 132

Dengan demikian strategi domino merupakan salah satu cara yang cukup variatif dan juga dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, terutama dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada sosial.

B. Penelitian yang Relevan

Setelah membaca dan mempelajari beberapa karya ilmiah sebelumnya, penelitian yang relevan ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Marlina pada tahun 2008 dengan judul **“Penerapan Metode Strategi Domino Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Pada Materi Pecahan Siswa Kelas IV SD Negeri 002 Kabun Kecamatan Kabun Kabupaten Rokan Hulu”**. Dari hasil observasi pada siklus pertama yang menunjukkan bahwa tingkat motivasi belajar siswa pada Siklus I hanya mencapai skor 89 yaitu dalam kriteria rendah, dengan rata-rata motivasi belajar siswa sebesar 49.4%. Sedangkan hasil pengamatan motivasi belajar pada siklus II mencapai skor 142 dengan rata-rata 78.9%.²⁰

Perbedaan penelitian Marlina dengan penelitian yang penulis lakukan terletak pada tujuan penelitian, penelitian Marlina bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika, sedangkan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

²⁰ Marlina, *Penerapan Metode Strategi Domino Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Pada Materi Pecahan Siswa Kelas IV SD Negeri 002 Kabun Kecamatan Kabun Kabupaten Rokan Hulu*, Pekanbaru: Pustaka UIN Suska Riau, 2008

C. Indikator Keberhasilan

1. Kinerja

a. Indikator Kinerja Guru

Adapun indikator kinerja aktivitas guru dalam proses pembelajaran dengan penerapan strategi domino adalah:

- 1) Guru memberikan pengantar pelajaran yang berhubungan dengan indikator yang akan dicapai.
- 2) Guru mempersiapkan kartu yang berukuran A6 atau A7.
- 3) Guru membagi kartu tersebut menjadi dua dengan garis seperti kartu domino. Satu sisinya berisi pertanyaan dan sisi lainnya jawaban. Pertanyaan dan jawaban pada tiap kartu tidak sesuai.
- 4) Guru menguncang/mengocok kartu tersebut dan membagikan kartu kepada siswa, masing-masing mendapatkan satu.
- 5) Guru meminta tiap siswa memulai membaca pertanyaannya.
- 6) Guru meminta siswa lain mengangkat ibu jari naik ke atas, jika mendapatkan kartu yang memiliki jawaban yang sesuai.
- 7) Siapapun yang memiliki jawaban yang benar, guru meminta membacakan pertanyaan di kartunya, dan seterusnya.
- 8) Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan pelajaran

b. Indikator Kinerja Siswa

Adapun indikator kinerja aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan penerapan strategi domino adalah:

- 1) Siswa mendengarkan guru memberikan pengantar pelajaran yang berhubungan dengan indikator yang akan dicapai.

- 2) Siswa mengulang-ngulan materi pelajaran selama guru mempersiapkan kartu domino.
- 3) Siswa membaca pertanyaannya yang terdapat dalam kartu.
- 4) Siswa mengangkat ibu jari naik ke atas, jika mendapatkan kartu yang memiliki jawaban yang sesuai.
- 5) Siswa yang memiliki jawaban yang benar, kemudian membacakan pertanyaan di kartunya.
- 6) Siswa membuat kesimpulan pelajaran.

2. Indikator hasil

Hasil belajar siswa ditentukan dari ketuntasan individu dan ketuntasan secara klasikal. Secara individu siswa dikatakan tuntas apabila memperoleh nilai KKM, yaitu 65. Sedangkan secara klasikal siswa dikatakan berhasil apabila ketuntasan siswa mencapai 75%, artinya hampir secara keseluruhan siswa mendapatkan nilai 65.²¹

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian teori, yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti dapat merumuskan hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah melalui penerapan strategi domino, hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi masalah sosial siswa kelas IV SDN 012 Tanjung Berulak Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar dapat meningkat.

²¹ Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008, hlm. 257

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV tahun pelajaran 2010-2011 dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang, yang terdiri dari 10 orang perempuan dan 10 orang laki-laki. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah penerapan strategi domino untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi masalah sosial.

B. Tempat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN 012 Tanjung Berulak Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar. Adapun waktu penelitian ini dilaksanakan bulan Maret sampai dengan Mei 2011. Mata pelajaran yang diteliti adalah Ilmu Pengetahuan Sosial.

C. Rencana Tindakan

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Oleh karena itu, maka rancangan penelitian dilakukan dengan 2 siklus. Siklus pertama dilaksanakan sebanyak 3 kali tatap muka dan siklus kedua yang dilaksanakan juga dengan 3 tatap muka sehingga 2 siklus yaitu 6 kali tatap muka masing-masing siklus berisi pokok-pokok kegiatan sebagai berikut :

Dalam tahap perencanaan atau persiapan tindakan ini, langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- ## 2. Pelaksanaan Tindakan

- a. Guru memberikan pengantar pelajaran yang berhubungan dengan indikator yang akan dicapai

- b. Guru mempersiapkan kartu yang berukuran A6 atau A7.
- c. Guru membagi kartu tersebut menjadi dua dengan garis seperti kartu domino. Satu sisinya berisi pertanyaan dan sisi lainnya jawaban. Pertanyaan dan jawaban pada tiap kartu tidak sesuai.
- d. Guru menguncang/mengocok kartu tersebut dan membagikan kartu kepada siswa, masing-masing mendapatkan satu.
- e. Guru meminta tiap siswa memulai membaca pertanyaannya.
- f. Guru meminta siswa lain mengangkat ibu jari naik ke atas, jika mendapatkan kartu yang memiliki jawaban yang sesuai.
- g. Siapapun yang memiliki jawaban yang benar, guru meminta membacakan pertanyaan di kartunya, dan seterusnya.
- h. Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan pelajaran

3. Observasi

Observasi dilaksanakan untuk memberi masukan dan pendapat terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan tujuan memperbaiki proses pembelajaran pada siklus II. Observasi ini dilakukan untuk mencocokkan dengan perencanaan yang telah dibuat untuk mencari data hasil penerapan pembelajaran, pengambilan data dari hasil pembelajaran ini dengan melihat proses pembelajaran dengan melakukan tes hasil belajar.

4. Refleksi

Tahapan ini dicapai setelah melakukan observasi langsung. Refleksi dilakukan untuk mengadakan upaya evaluasi atau analisis yang dilakukan peneliti

dengan cara berdiskusi kepada pengamat terhadap berbagai masalah yang muncul di kelas. Penelitian yang diperoleh dari analisa data sebagai bentuk dari pengaruh tindakan yang dirancang atau dari hasil pembelajaran dalam penelitian ini, sekaligus menyusun rencana perbaikan pada siklus berikutnya.

Berdasarkan masalah-masalah yang muncul pada refleksi hasil penelitian siklus I, maka akan ditentukan oleh peneliti apakah tindakan yang dilaksanakan sebagai pemecahan masalah sudah mencapai tujuan atau belum. Melalui refleksi inilah maka peneliti menentukan keputusan untuk melakukan siklus lanjutan ataukah berhenti melakukan tindakan karena masalah atau hasil penelitian sudah mencapai hasil yang diharapkan.

D. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data

1. Jenis Data

Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu : jenis data kualitatif dan data kuantitatif, yang terdiri dari :

a. Aktivitas Pembelajaran

Yaitu data tentang aktivitas guru dan aktivitas siswa selama pembelajaran dengan penerapan strategi domino yang diperoleh melalui lembar observasi

b. Hasil Belajar

Yaitu data tentang hasil belajar siswa setelah tindakan pada siklus I dan Siklus II yang diperoleh melalui tes hasil belajar.

2. Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini adalah data tentang:

a. Observasi

- 1) Untuk mengamati data tentang aktivitas guru selama pembelajaran dengan penerapan strategi domino.
- 2) Untuk mengamati data tentang aktivitas siswa selama pembelajaran dengan penerapan strategi domino.

b. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah tindakan pada siklus I dan Siklus II yang diperoleh melalui tes hasil belajar.

E. Teknik Analisis Data

1 Aktivitas Guru dan Siswa

Data tentang aktivitas guru dan siswa dengan penerapan strategi domino diolah dengan menggunakan rumus,¹ yaitu sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = *Number of Cases* (Jumlah frekuensi/banyaknya individu)

P = Angka persentase

100% = Bilangan Tetap

Dalam menentukan kriteria penilaian tentang aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran dengan penerapan strategi domino, maka dilakukan

¹ Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004, hlm.

pengelompokkan atas 4 kriteria penilaian yaitu baik, cukup, kurang baik dan tidak baik, Adapun kriteria persentase tersebut yaitu sebagai berikut:

- a. 76% - 100% tergolong “Baik”
- b. 56% – 75% tergolong “Cukup”
- c. 40% – 55% tergolong “Kurang Baik”
- d. 40% kebawah tergolong “Tidak Baik”.²

2 Hasil Belajar

Ketuntasan belajar siswa pada setiap pembelajaran dan seluruh individu dihitung dengan rumus :

$$\text{KBSI} = \frac{\text{Jumlah Skor yang dicapai Murid}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan : KBSI = ketuntasan belajar siswa secara individu.³

Sedangkan untuk mengukur ketuntasan klaskikal dengan rumus ⁴ :

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{Jumlah Siswa yang Tuntas}}{\text{Jumlah Keseluruhan}} \times 100\%$$

² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta. 1998. hlm. 246

³ Tim Pustaka Yustisia, *Panduan Lengkap KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan)*, Yogyakarta: Pustaka Yustisia, 2008, hlm. 362

⁴ Depdiknas, *Rambu-Rambu Penetapan Ketuntasan Belajar Minimum dan Analisis Hasil Pencapaian Standar Ketuntasan Belajar*, Jakarta: 2004, hlm. 24

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi *Setting* Penelitian

1. Sejarah Berdiri Sekolah

SD Negeri 012 Tanjung Berulak pada mulanya adalah SD Negeri 013 Tanhung Barulak Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar. Berdirinya sekolah ini dipelopori oleh bapak H.M Yunus. Oleh karena perkembangan zaman dan pertumbuhan penduduk maka terjadilah pemekaran daerah. Berdasarkan kesepakatan masyarakat Desa Tanjung Berulak maka sekolah SD Negeri 013 Tanjung Berulak berganti nama yaitu SD Negeri 012 Tanjung Berulak.

Semenjak mulai berdirinya sekolah ini telah beberapa kali berganti pemimpin atau kepala sekolahnya, waktu mula berdiri kepala sekolahnya adalah bapak Jamaluddin (Alm) kemudian digantikan oleh bapak Saharuddin, setelah itu digantikan oleh ibuk Nurbaiti Selanjutnya adalah bapak Drs. Saharuddin, dan selanjutnya bapak Mukhtar dan terakhir adalah bapak Kamaruddin, S.Pd sampai sekarang.

2. Keadaan Guru

Keberadaan dan kualitas seorang guru akan sangat menentukan terhadap kualitas suatu lembaga pendidikan. Keadaan guru-guru SDN 012 Tanjung Berulak Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar dapat dilihat pada table dibawah ini:

Tabel. IV. 1**Data Keadaan Guru SDN 012 Tanjung Berulak Tahun Pelajaran 2010/2011**

No	NAMA	PENDIDIKAN	JABATAN
1	KAMARUDDIN HASAN, S.Pd	S-1 2007	KEPALA SEKOLAH
2	SUPARMi	DII 2002	GURU KELAS
3	YURNALIS, S.Pd	S-1 2009	GURU KELAS
4	HASAN BASRI	DII 2002	GURU KELAS
5	ROSMANI, S.Pd	S-1 2009	GURU KELAS
6	RAMLI	DII 2004	GURU PENJAS
7	DAHWAR, S.Pd	S-1 2010	GURU KELAS
8	IRAWATI	DII 2003	GURU KELAS
9	SALMA, S.Pd	S-1 2009	GURU AGAMA
10	MERI SUSANTI	DII 2004	GURU MULOK
11	RUWAIDA	DII 2008	GURU KELAS
12	HELFITRI	DII 2003	GURU KELAS
13	ROSNETI	DII 2006	GURU KELAS
14	FITRI YANTI	DII 2007	GURU KELAS
15	DEWI ROMADONA	DII 2007	GURU KELAS
16	NUR AFNI	DII 2007	GURU KELAS
17	LAZMI MELIZA	SMA	TU
18	SYAMSUAR WARTA	SD 1977	JAGA

Sumber data : Statistik Guru SDN 012 Tanjung Berulak

3. Keadaan Siswa

Proses pendidikan tidak akan terlaksanakan jika siswa tidak ada. Penelitian ini dilakukan pada Kelas IV untuk mengetahui keadaan siswa kelas IV SDN 012 Tanjung Berulak dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel. IV. 2**Keadaan Siswa SDN 012 Tanjung Berulak**

NO	KELAS	L	P	JUMLAH	KET
1	I	21	12	33	2 LOKAL
2	II	21	22	43	2 LOKAL
3	III	20	21	41	2 LOKAL
4	IV	10	10	20	1 LOKAL
5	V	20	18	28	1 LOKAL
6	VI	12	14	33	2 LOKAL
JUMLAH		104	96	218	10 LOKAL

Sumber data : Statistik Guru SDN 012 Tanjung Berulak

Tabel. IV. 3
Nama-Nama siswa Kelas IV SDN 012 Tanjung Berulak

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1	AZMI HIDAYAT	L
2	ARIFIN HIDAYAT	L
3	BENJAMIN JIBRAN	L
4	CHINTYA OKTARI	P
5	FEBIANA AGUSTI	P
6	FEBRI ANDRIAN	L
7	GUSPRIADI	L
8	HERA JULIANI	P
9	HABI SETIA RANI	P
10	HASBIBULLAH	L
11	INDRI SAPUTRY	P
12	LUCKY REZA	L
13	MONALISA	P
14	M. RIZAL	L
15	M. SABRI	L
16	MUKHLIS IMBRAN	L
17	M. ANTONI	L
18	RITIN OKTARI	P
19	RENI RAHAYU	P
20	RUSDI USMAN	L

Sumber data : Statistik Guru SDN 012 Tanjung Berulak

4. Sarana dan Prasarana

Kelangsungan proses belajar mengajar pada suatu lembaga pendidikan tidak terlepas dari sarana dan prasarana. Sehingga dengan tersedianya sarana dan prasarana yang memadai secara umum telah memenuhi standar untuk suatu lembaga pendidikan dasar.

Adapun sarana dan prasarana yang ada di Sekolah Dasar Negeri 012 Tanjung Berulak Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel IV.4
Data Keadaan Sarana dan Prasarana SDN 012 Tanjung Berulak
Tahun Pelajaran 2010/2011

No	Nama Barang/Bangunan	Jumlah
1.	Ruang Belajar	10 lokal
2.	Ruang Kantor	1 unit
3.	Ruang Kepala Sekolah	1 unit
4.	Ruang Majelis Guru	1 unit
5.	Meja dan Kursi Guru	20 unit
6.	Kursi Siswa	230 unit
7.	Meja Siswa	230 unit
8.	Meja dan Kursi Kepala Sekolah	1 unit
9.	Papan Tulis	12 buah
10.	Jam Dinding	12 buah
11.	Lonceng	1 buah
12.	Lemari	15 buah
13.	Dispenser	1 buah
14.	WC	2 unit

Sumber data : SDN 012 Tanjung Berulak

5. Kurikulum

Kurikulum merupakan bahan tertulis yang dimaksudkan untuk digunakan oleh para guru dalam melaksanakan proses pengajaran. Dalam suatu sekolah kurikulum memegang peranan penting karena proses pendidikan dan pengajaran disuatu lembaga pendidikan mengacu kepada kurikulum. Adapun kurikulum yang dijadikan acuan di SDN 012 Tanjung Berulak Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar adalah kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2006.

6. Visi dan Misi SDN 012 Tanjung Berulak

Adapun Visi SDN 012 Tanjung Berulak Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar adalah membina akhlak, meraih prestasi dan wawasan lingkungan sehat dan dilandasi nilai-nilai budaya sesuai dengan ajaran agama Islam.

Sedangkan Misi SDN 012 Tanjung Berulak Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar adalah sebagai berikut :

- a. Menanamkan keyakinan/aqidah dan pengalaman agama Islam
- b. Mengoptimalkan proses pembelajaran
- c. Menciptakan lingkungan bersih
- d. Menjalin kerja sama yang harmonis antara warga sekolah dan lingkungan

B. Hasil Penelitian

1. Hasil Belajar Siswa Sebelum Tindakan

Setelah menganalisis hasil tes sebelum tindakan, diketahui bahwa ketuntasan siswa hanya mencapai 45,00% atau hanya sekitar 19 orang siswa yang mencapai KKM yang telah ditetapkan, yaitu 65. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel. IV. 5

Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SDN 012 Tanjung Berulak Kecamatan
Kampar Kabupaten Kampar Pada Sebelum Tindakan

NO	Nama Siswa	Hasil	Keterangan
1	AZMI HIDAYAT	70	Tuntas
2	ARIFIN HIDAYAT	70	Tuntas
3	BENJAMIN JIBRAN	50	Tidak Tuntas
4	CHINTYA OKTARI	60	Tidak Tuntas
5	FEBIANA AGUSTI	80	Tuntas
6	FEBRI ANDRIAN	50	Tidak Tuntas
7	GUSPRIADI	70	Tuntas
8	HERA JULIANI	50	Tidak Tuntas
9	HABI SETIA RANI	50	Tidak Tuntas
10	HASBIBULLAH	70	Tuntas
11	INDRI SAPUTRY	60	Tidak Tuntas
12	LUCKY REZA	90	Tuntas
13	MONALISA	60	Tidak Tuntas
14	M. RIZAL	70	Tuntas
15	M. SABRI	50	Tidak Tuntas
16	MUKHLIS IMBRAN	50	Tidak Tuntas
17	M. ANTONI	70	Tuntas
18	RITIN OKTARI	60	Tidak Tuntas
19	RENI RAHAYU	70	Tuntas
20	RUSDI USMAN	60	Tidak Tuntas
	Jumlah	1260	
	RATA-RATA	63.00	

Sumber : Hasil Tes, 2011

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa pada siklus sebelum tindakan hanya 9 orang yang mencapai ketuntasan secara individual. Sedangkan ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal adalah $\frac{9}{20} \times 100\% = 45,00\%$. Sedangkan siswa yang tidak tuntas secara klasikal adalah $\frac{11}{20} \times 100\% = 55,00\%$. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada berikut.

Tabel. IV. 6

Ketuntasan Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SDN 012 Tanjung Berulak
Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar Pada Sebelum Tindakan

Tes	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa Yang Tuntas	Jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas
Sebelum Tindakan	20	9 (45,00%)	11 (55,00%)

Sumber : Hasil Tes, 2011

Hal ini berarti ketuntasan belajar siswa kelas IV SDN 012 Tanjung Berulak Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar pada mata pelajaran IPS secara klasikal belum 75% mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah ditetapkan, yaitu 65. Oleh karena itu, peneliti mencoba melakukan langkah-langkah dalam pembelajaran untuk mengatasi kesulitan-kesulitan siswa dalam proses pembelajaran dengan penerapan strategi domino. Langkah-langkah tersebut diuraikan sebagai berikut.

2. Hasil Penelitian Siklus I

a. Persiapan Tindakan

Dalam tahap perencanaan atau persiapan tindakan ini, dilaksanakan oleh guru dan observasi. Adapun langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Menyusun silabus.
- 2) Menyusun rencana pembelajaran, dengan standar kompetensi mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi. Sedangkan yang menjadi kompetensi dasar dalam penelitian ini adalah mengenal permasalahan sosial di daerahnya.

- 3) Menunjuk teman sejawat untuk menjadi observer. Adapun tugas observer untuk mengamati aktivitas guru dan siswa dengan penerapan strategi domino.

b. Pelaksanaan Tindakan

Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus dan tiap siklus dilaksanakan selama 3 x pertemuan. Siklus I untuk pertemuan pertama pada tanggal 02 Mei 2011, pertemuan kedua tanggal 05 Mei 2011, dan pertemuan ketiga pada tanggal 09 Mei 2011. Jadwal penelitian ini sesuai dengan jadwal pembelajaran yang telah ditetapkan di kelas IV SDN 012 Tanjung Berulak Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar, dimana dalam satu minggu terdapat tiga kali pertemuan, yang terdiri dari 2 jam pelajaran (2 x 35 menit). Pertemuan pertama indikator yang dicapai adalah menyebutkan pengertian masalah sosial, dan menyebutkan ciri keluarga miskin. Pertemuan kedua indikator yang dicapai adalah siswa dapat menyebutkan cara pemerintah untuk mengatasi kemiskinan, dan siswa dapat menyebutkan pengertian kejahatan. Sedangkan pada pertemuan ketiga indikator yang akan dicapai adalah menyebutkan cara melindungi diri dari kejahatan di lingkungan sekolah, dan menyebutkan cara melindungi diri dari kejahatan di rumah.

Aktivitas guru melalui strategi domino diobservasi oleh teman sejawat, sedangkan aktivitas siswa melalui strategi domino juga diobservasi oleh observer dan dibantu oleh guru. Aktivitas guru melalui strategi domino tersebut digambarkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir proses pembelajaran. Untuk lebih jelas gambaran kegiatan pembelajaran pada siklus I dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Kegiatan awal : 10 Menit

- a) Guru membuka pelajaran dengan membaca doa secara bersama-sama dan mengabsen siswa.
- b) Guru memberikan apersepsi
- c) Guru memberi motivasi kepada siswa yang berhubungan dengan masalah sosial.
- d) Guru menjelaskan cara kerja strategi domino dengan bahasa yang mudah dan dapat dipahami siswa.

2) Kegiatan inti : 45 Menit

- a) Guru memberikan pengantar pelajaran yang berhubungan dengan indikator yang akan dicapai.
- b) Guru mempersiapkan kartu yang berukuran A6 atau A7.
- c) Guru membagi kartu tersebut menjadi dua dengan garis seperti kartu domino. Satu sisinya berisi pertanyaan dan sisi lainya jawaban. Pertanyaan dan jawaban pada tiap kartu tidak sesuai.
- d) Guru menguncang/mengocok kartu tersebut dan membagikan kartu kepada siswa, masing-masing mendapatkan satu.
- e) Guru meminta tiap siswa memulai membaca pertanyaannya.
- f) Guru meminta siswa lain mengangkat ibu jari naik ke atas, jika mendapatkan kartu yang memiliki jawaban yang sesuai.
- g) Siapapun yang memiliki jawaban yang benar, guru meminta membacakan pertanyaan di kartunya, dan seterusnya.

3) Kegiatan akhir : 15 Menit

- a) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi pelajaran yang telah dijelaskan.

- b) Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan pelajaran.
- c) Guru memberikan soal latihan

Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, maka hasil observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa pada pertemuan pertama, kedua dan pertemuan ketiga dapat disajikan dibawah ini.

c. Observasi (Pengamatan) Siklus I

Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran melalui strategi domino. Untuk observasi aktivitas guru dilakukan 2 penilaian, “Ya” apabila dilaksanakan dan “Tidak” apabila tidak dilaksanakan. Sedangkan aktivitas siswa juga dilakukan 2 penilaian, “Ya” apabila dilaksanakan dan “Tidak” apabila tidak dilaksanakan. Setelah di bahas dan di analisis bersama observer, maka hasil observasi siklus pertama adalah :

Tabel IV.7

Aktivitas Guru Melalui Strategi Domino Pada Pertemuan 1 (Siklus I)

NO	AKTIVITAS YANG DIAMATI	Pertemuan I	
		ALTERNATIF	
		Ya	Tidak
1	Guru memberikan pengantar pelajaran yang berhubungan dengan indikator yang dicapai.		
2	Guru mempersiapkan kartu yang berukuran A6 atau A7.		
3	Guru membagi kartu tersebut menjadi dua dengan garis seperti kartu domino. Satu sisinya berisi pertanyaan dan sisi lainnya jawaban. Pertanyaan dan jawaban pada tiap kartu tidak sesuai.		
4	Guru menguncang/mengocok kartu tersebut dan membagikan kartu kepada siswa, masing-masing		
5	Guru meminta tiap siswa memulai membaca pertanyaannya.		
6	Guru meminta siswa lain mengangkat ibu jari naik ke atas, jika mendapatkan kartu yang memiliki jawaban yang sesuai.		
7	Siapapun yang memiliki jawaban yang benar, guru meminta membacakan pertanyaan di kartunya, dan seterusnya.		
8	Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan pelajaran		
	JUMLAH	5	3
	RATA-RATA	62.5%	37.5%

Sumber: Data Hasil Observasi, 2011

Dari tabel IV.7 di atas, alternatif “Ya” aktivitas guru melalui strategi domino pada pertemuan 1 adalah 5 dengan persentase 62,5%. Sedangkan alternatif “Tidak” diperoleh 3 dengan persentase 37,5%. Maka aktivitas guru melalui strategi domino pada pertemuan 1 ini berada pada klasifikasi “Cukup”, karena 62,5% berada pada rentang 56-75%. Hasil pengamatan aktivitas guru melalui strategi domino pada pertemuan kedua dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel IV.8

Aktivitas Guru Melalui Strategi Domino Pada Pertemuan 2 (Siklus I)

NO	AKTIVITAS YANG DIAMATI	Pertemuan 2	
		ALTERNATIF	
		Ya	Tidak
1	Guru memberikan pengantar pelajaran yang berhubungan dengan indikator yang dicapai.		
2	Guru mempersiapkan kartu yang berukuran A6 atau A7.		
3	Guru membagi kartu tersebut menjadi dua dengan garis seperti kartu domino. Satu sisinya berisi pertanyaan dan sisi lainnya jawaban. Pertanyaan dan jawaban pada tiap kartu tidak sesuai.		
4	Guru menguncang/mengocok kartu tersebut dan membagikan kartu kepada siswa, masing-masing		
5	Guru meminta tiap siswa memulai membaca pertanyaannya.		
6	Guru meminta siswa lain mengangkat ibu jari naik ke atas, jika mendapatkan kartu yang memiliki jawaban yang sesuai.		
7	Siapapun yang memiliki jawaban yang benar, guru meminta membacakan pertanyaan di kartunya, dan seterusnya.		
8	Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan pelajaran		
	JUMLAH	5	3
	RATA-RATA	62.5%	37.5%

Sumber: Data Hasil Observasi, 2011

Dari tabel IV.8 di atas, alternatif “Ya” aktivitas guru melalui strategi domino pada pertemuan 2 adalah 5 dengan persentase 62,5%. Sedangkan alternatif “Tidak” diperoleh 3 dengan persentase 37,5%. Maka aktivitas guru melalui strategi domino pada pertemuan 2 ini berada pada klasifikasi “Cukup”, karena 62,5% berada pada

rentang 56-75%. Hasil pengamatan aktivitas guru melalui strategi domino pada pertemuan ketiga dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel IV.9

Aktivitas Guru Melalui Strategi Domino Pada Pertemuan 3 (Siklus I)

NO	AKTIVITAS YANG DIAMATI	Pertemuan 3	
		ALTERNATIF	
		Ya	Tidak
1	Guru memberikan pengantar pelajaran yang berhubungan dengan indikator yang dicapai.		
2	Guru mempersiapkan kartu yang berukuran A6 atau A7.		
3	Guru membagi kartu tersebut menjadi dua dengan garis seperti kartu domino. Satu sisinya berisi pertanyaan dan sisi lainnya jawaban. Pertanyaan dan jawaban pada tiap kartu tidak sesuai.		
4	Guru menguncang/mengocok kartu tersebut dan membagikan kartu kepada siswa, masing-masing		
5	Guru meminta tiap siswa memulai membaca pertanyaannya.		
6	Guru meminta siswa lain mengangkat ibu jari naik ke atas, jika mendapatkan kartu yang memiliki jawaban yang sesuai.		
7	Siapapun yang memiliki jawaban yang benar, guru meminta membacakan pertanyaan di kartunya, dan seterusnya.		
8	Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan pelajaran		
	JUMLAH	6	2
	RATA-RATA	75.0%	25.0%

Sumber: Data Hasil Observasi, 2011

Dari tabel IV.9 di atas, alternatif “Ya” aktivitas guru melalui strategi domino pada pertemuan 3 adalah 6 dengan persentase 75,0%. Sedangkan alternatif “Tidak” diperoleh 2 dengan persentase 25,0%. Maka aktivitas guru melalui strategi domino pada pertemuan 3 ini berada pada klasifikasi “Cukup”, karena 75,0% berada pada rentang 56-75%. Maka rekapitulasi aktivitas guru melalui strategi domino pada siklus I (pertemuan 1, dan 2) dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel IV.10
Aktivitas Guru Melalui Strategi Domino Pada Siklus I
(Pertemuan 1, 2, dan 3)

NO	AKTIVITAS YANG DIAMATI	SIKLUS PERTAMA						TOTAL	
		Pertemuan 1		Pertemuan 2		Pertemuan 3			
		ALTERNATIF		ALTERNATIF		ALTERNATIF		ALTERNATIF	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Guru memberikan pengantar pelajaran yang berhubungan dengan indikator yang dicapai.							1	2
2	Guru mempersiapkan kartu yang berukuran A6 atau A7.							0	3
3	Guru membagi kartu tersebut menjadi dua dengan garis seperti kartu domino. Satu sisinya berisi pertanyaan dan sisi lainnya jawaban. Pertanyaan dan jawaban pada tiap kartu tidak sesuai.							3	0
4	tersebut dan membagikan kartu kepada siswa, masing-masing mendapatkan satu.							3	0
5	Guru meminta tiap siswa memulai membaca pertanyaannya.							3	0
6	ibu jari naik ke atas, jika mendapatkan kartu yang memiliki jawaban yang							3	0
7	benar, guru meminta membacakan pertanyaan di kartunya, dan seterusnya.							3	0
8	Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan pelajaran							0	3
	JUMLAH	5	3	5	3	6	2	16	8
	RATA-RATA	62.5%	37.5%	62.5%	37.5%	75.0%	25.0%	66.7%	33.3%

Sumber: Data Hasil Observasi, 2011

Dari tabel IV.10 di atas, alternatif “Ya” aktivitas guru melalui strategi domino pada siklus I (pertemuan 1, 2 dan 3) adalah 16 dengan persentase 66,7%. Sedangkan alternatif “Tidak” diperoleh 8 dengan persentase 33,3%. Maka aktivitas guru melalui strategi domino pada siklus I (pertemuan 1, 2 dan 3) ini berada pada klasifikasi “Cukup”, karena 66,7% berada pada rentang 56-75%. Kelemahan-kelemahan yang terjadi pada aktivitas guru di siklus I sangat berpengaruh terhadap aktivitas siswa

dalam belajar. Setelah di bahas dan di analisis bersama observer, maka hasil observasi aktivitas siswa pada siklus pertama adalah :

Tabel IV. 11

Aktivitas Siswa Melalui Strategi Domino Pada Pertemuan 1 (Siklus I)

NO	NAMA SISWA	AKTIVITAS YANG DIAMATI						PERTEMUAN 1	
								ALTERNATIF	
		1	2	3	4	5	6	YA	TIDAK
1	AZMI HIDAYAT							3	3
2	ARIFIN HIDAYAT							2	4
3	BENJAMIN JIBRAN							4	2
4	CHINTYA OKTARI							5	1
5	FEBIANA AGUSTI							3	3
6	FEBRI ANDRIAN							2	4
7	GUSPRIADI							5	1
8	HERA JULIANI							2	4
9	HABI SETIA RANI							4	2
10	HASBIBULLAH							3	3
11	INDRI SAPUTRY							5	1
12	LUCKY REZA							2	4
13	MONALISA							4	2
14	M. RIZAL							3	3
15	M. SABRI							3	3
16	MUKHLIS IMBRAN							4	2
17	M. ANTONI							4	2
18	RITIN OKTARI							2	4
19	RENI RAHAYU							3	3
20	RUSDI USMAN							5	1
	JUMLAH	10	11	12	11	11	13	68	52
	PERSENTASE (%)	50.00%	55.00%	60.00%	55.00%	55.00%	65.00%	56.67%	43.33%

Sumber: Data Hasil Observasi, 2011

Keterangan Indikator Aktivitas Siswa :

- 1) Siswa mendengarkan guru memberikan pengantar pelajaran yang berhubungan dengan indikator yang akan dicapai.
- 2) Siswa mengulang-ngulan materi pelajaran selama guru mempersiapkan kartu domino.
- 3) Siswa membaca pertanyaannya yang terdapat dalam kartu.
- 4) Siswa mengangkat ibu jari naik ke atas, jika mendapatkan kartu yang memiliki jawaban yang sesuai.
- 5) Siswa yang memiliki jawaban yang benar, kemudian membacakan pertanyaan di kartunya.
- 6) Siswa membuat kesimpulan pelajaran

Berdasarkan tabel IV. 11 di atas, diketahui alternatif “Ya” aktivitas siswa pada pertemuan 1 adalah 68 dengan persentase 56,67%. Sedangkan alternatif “Tidak” diperoleh 52 dengan persentase 43,33%. Maka aktivitas siswa pada pertemuan 1 ini berada pada klasifikasi “Cukup” karena 56,67% berada pada rentang 56% -75%.

Tabel IV. 12

Aktivitas Siswa Melalui Strategi Domino Pada Pertemuan 2 (Siklus I)

NO	NAMA SISWA	AKTIVITAS YANG DIAMATI						PERTEMUAN 2	
								ALTERNATIF	
		1	2	3	4	5	6	YA	TIDAK
1	AZMI HIDAYAT							5	1
2	ARIFIN HIDAYAT							2	4
3	BENJAMIN JIBRAN							5	1
4	CHINTYA OKTARI							4	2
5	FEBIANA AGUSTI							4	2
6	FEBRI ANDRIAN							2	4
7	GUSPRIADI							4	2
8	HERA JULIANI							2	4
9	HABI SETIA RANI							5	1
10	HASBIBULLAH							4	2
11	INDRI SAPUTRY							5	1
12	LUCKY REZA							2	4
13	MONALISA							4	2
14	M. RIZAL							3	3
15	M. SABRI							3	3
16	MUKHLIS IMBRAN							5	1
17	M. ANTONI							5	1
18	RITIN OKTARI							2	4
19	RENI RAHAYU							3	3
20	RUSDI USMAN							5	1
	JUMLAH	11	12	12	13	12	14	74	46
	PERSENTASE (%)	55.00%	60.00%	60.00%	65.00%	60.00%	70.00%	61.67%	38.33%

Sumber: Data Hasil Observasi, 2011

Keterangan Indikator Aktivitas Siswa :

- 1) Siswa mendengarkan guru memberikan pengantar pelajaran yang berhubungan dengan indikator yang akan dicapai.
- 2) Siswa mengulang-ngulan materi pelajaran selama guru mempersiapkan kartu domino.
- 3) Siswa membaca pertanyaannya yang terdapat dalam kartu.
- 4) Siswa mengangkat ibu jari naik ke atas, jika mendapatkan kartu yang memiliki jawaban yang sesuai.
- 5) Siswa yang memiliki jawaban yang benar, kemudian membacakan pertanyaan di kartunya.

6) Siswa membuat kesimpulan pelajaran

Berdasarkan tabel IV. 12 di atas, diketahui alternatif “Ya” aktivitas siswa pada pertemuan 2 adalah 74 dengan persentase 61,67%. Sedangkan alternatif “Tidak” diperoleh 46 dengan persentase 38,33%. Maka aktivitas siswa pada pertemuan 2 ini berada pada klasifikasi “Cukup” karena 61,67% berada pada rentang 56%-75%.

Tabel IV. 13

Aktivitas Siswa Melalui Strategi Domino Pada Pertemuan 3 (Siklus I)

NO	NAMA SISWA	AKTIVITAS YANG DIAMATI						PERTEMUAN 3 ALTERNATIF	
		1	2	3	4	5	6	YA	TIDAK
1	AZMI HIDAYAT							5	1
2	ARIFIN HIDAYAT							2	4
3	BENJAMIN JIBRAN							5	1
4	CHINTYA OKTARI							5	1
5	FEBIANA AGUSTI							4	2
6	FEBRI ANDRIAN							3	3
7	GUSPRIADI							5	1
8	HERA JULIANI							2	4
9	HABI SETIA RANI							5	1
10	HASBIBULLAH							4	2
11	INDRI SAPUTRY							5	1
12	LUCKY REZA							2	4
13	MONALISA							5	1
14	M. RIZAL							4	2
15	M. SABRI							3	3
16	MUKHLIS IMBRAN							5	1
17	M. ANTONI							5	1
18	RITIN OKTARI							3	3
19	RENI RAHAYU							3	3
20	RUSDI USMAN							5	1
JUMLAH		12	13	13	14	13	15	80	40
PERSENTASE (%)		60.00%	65.00%	65.00%	70.00%	65.00%	75.00%	66.67%	33.33%

Sumber: Data Hasil Observasi, 2011

Keterangan Indikator Aktivitas Siswa :

- 1) Siswa mendengarkan guru memberikan pengantar pelajaran yang berhubungan dengan indikator yang akan dicapai.
- 2) Siswa mengulang-ngulan materi pelajaran selama guru mempersiapkan kartu domino.
- 3) Siswa membaca pertanyaannya yang terdapat dalam kartu.
- 4) Siswa mengangkat ibu jari naik ke atas, jika mendapatkan kartu yang memiliki jawaban yang sesuai.

- 5) Siswa yang memiliki jawaban yang benar, kemudian membacakan pertanyaan di kartunya.
- 6) Siswa membuat kesimpulan pelajaran

Berdasarkan tabel IV. 13 di atas, diketahui alternatif “Ya” aktivitas siswa pada pertemuan 3 adalah 80 dengan persentase 66,67%. Sedangkan alternatif “Tidak” diperoleh 40 dengan persentase 33,33%. Maka aktivitas siswa pada pertemuan 3 ini berada pada klasifikasi “Cukup” karena 66,67% berada pada rentang 56%-75%. Sedangkan rekapitulasi aktivitas siswa melalui strategi domino pada siklus I (pertemuan 1, 2 dan 3) dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel IV. 14
Rekapitulasi Aktivitas Siswa Melalui Strategi Domino
Pada Pertemuan 1, 2 dan 3 (Siklus I)

No	AKTIVITAS YANG DIAMATI	Siklus I						Total			
		Pertemuan 1		Pertemuan 2		Pertemuan 3		Rata-Rata			
		Alternatif		Alternatif		Alternatif		Alternatif		Alternatif	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	%	Tidak	%
1	Siswa mendengarkan guru memberikan pengantar pelajaran yang berhubungan dengan indikator yang dicapai.	10	10	11	9	12	8	11	47.83%	9	39.13%
2	Siswa mengulang-ngulan materi pelajaran selama guru mempersiapkan kartu domino.	11	9	12	8	13	7	12	52.17%	8	34.78%
3	Siswa membaca pertanyaannya yang terdapat dalam kartu.	12	8	12	8	13	7	12	53.62%	8	33.33%
4	Siswa mengangkat ibu jari naik ke atas, jika mendapatkan kartu yang memiliki jawaban yang sesuai.	11	9	13	7	14	6	13	55.07%	7	31.88%
5	Siswa yang memiliki jawaban yang benar, kemudian membacakan pertanyaan di kartunya.	11	9	12	8	13	7	12	52.17%	8	34.78%
6	Siswa membuat kesimpulan pelajaran	13	7	14	6	15	5	14	60.87%	6	26.09%
	JUMLAH	68	52	74	46	80	40	74	53.62%	46	33.33%

Sumber: Data Hasil Observasi, 2011

Berdasarkan tabel rekapitulasi di atas, diketahui total alternatif “Ya” aktivitas siswa pada siklus I (pertemuan 1, 2 dan 3) adalah 74 dengan persentase 53,62%.

Sedangkan total alternatif “Tidak” adalah 46 dengan persentase 33,33%. Maka aktivitas siswa pada siklus I (pertemuan 1, 2 dan 3) ini berada pada klasifikasi “Cukup” karena 53,62% berada pada rentang 56%-75%. Sedangkan rincian aktivitas siswa pada siklus I adalah :

- 1) Siswa mendengarkan guru memberikan pengantar pelajaran yang berhubungan dengan indikator yang akan dicapai. Setelah diamati selama 3 kali pertemuan dari 20 orang siswa terdapat 11 orang siswa atau 47,83% yang aktif.
- 2) Siswa mengulang-ngulang materi pelajaran selama guru mempersiapkan kartu domino. Setelah diamati selama 3 kali pertemuan dari 20 orang siswa terdapat 12 orang siswa atau 52,17% yang aktif.
- 3) Siswa membaca pertanyaannya yang terdapat dalam kartu. Setelah diamati selama 3 kali pertemuan dari 20 orang siswa terdapat 12 orang siswa atau 53,62% yang aktif.
- 4) Siswa mengangkat ibu jari naik ke atas, jika mendapatkan kartu yang memiliki jawaban yang sesuai. Setelah diamati selama 3 kali pertemuan dari 20 orang siswa terdapat 13 orang siswa atau 55,07% yang aktif.
- 5) Siswa yang memiliki jawaban yang benar, kemudian membacakan pertanyaan di kartunya. Setelah diamati selama 3 kali pertemuan dari 20 orang siswa terdapat 12 orang siswa atau 52,17% yang aktif.
- 6) Siswa membuat kesimpulan pelajaran. Setelah diamati selama 3 kali pertemuan dari 20 orang siswa terdapat 14 orang siswa atau 60,87% yang aktif.

d. Refleksi Siklus I

Setelah Pelaksanaan tindakan dilaksanakan melalui Strategi Domino, maka dilakukan tes untuk mengetahui hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SDN 012 Tanjung Berulak Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar. Hasil tes siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel IV.15.

Tabel. IV. 15

Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SDN 012 Tanjung Berulak Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar Pada Siklus I

NO	Nama Siswa	Hasil	Keterangan
1	AZMI HIDAYAT	80	Tuntas
2	ARIFIN HIDAYAT	70	Tuntas
3	BENJAMIN JIBRAN	60	Tidak Tuntas
4	CHINTYA OKTARI	70	Tuntas
5	FEBIANA AGUSTI	90	Tuntas
6	FEBRI ANDRIAN	60	Tidak Tuntas
7	GUSPRIADI	80	Tuntas
8	HERA JULIANI	60	Tidak Tuntas
9	HABI SETIA RANI	60	Tidak Tuntas
10	HASBIBULLAH	80	Tuntas
11	INDRI SAPUTRY	70	Tuntas
12	LUCKY REZA	100	Tuntas
13	MONALISA	70	Tuntas
14	M. RIZAL	80	Tuntas
15	M. SABRI	60	Tidak Tuntas
16	MUKHLIS IMBRAN	60	Tidak Tuntas
17	M. ANTONI	80	Tuntas
18	RITIN OKTARI	70	Tuntas
19	RENI RAHAYU	70	Tuntas
20	RUSDI USMAN	70	Tuntas
	Jumlah	1440	
	RATA-RATA	72.00	

Sumber: Data Hasil Tes, 2011

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa pada siklus I hanya 14 orang yang mencapai ketuntasan secara individual. Sedangkan ketuntasan hasil belajar siswa

secara klasikal adalah $\frac{14}{20} \times 100\% = 70,00\%$. Sedangkan siswa yang tidak tuntas

secara klasikal adalah $\frac{6}{20} \times 100\% = 30,00\%$. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada

berikut.

Tabel. IV. 16

Ketuntasan Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SDN 012 Tanjung Berulak Kecamatan
Kampar Kabupaten Kampar Pada Siklus I

Tes	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa Yang Tuntas	Jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas
Siklus I	20	14 (70,00%)	6 (30,00%)

Sumber : Hasil Tes, 2011

Memperhatikan hasil penelitian Siklus I yang dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar siswa kelas IV SDN 012 Tanjung Berulak Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar pada mata pelajaran IPS di siklus I secara klasikal belum 75% mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah ditetapkan, yaitu 65. Maka berdasarkan hasil pembahasan peneliti dan pengamat diketahui penyebab ketuntasan belajar siswa pada siklus I belum 75% mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, disebabkan ada beberapa kelemahan aktivitas guru dengan penerapan Strategi Domino, yaitu sebagai berikut:

- 1) **Pada aspek 1.** Guru memberikan pengantar pelajaran yang berhubungan dengan indikator yang dicapai. Setelah diamati sebanyak 3 kali pertemuan, maka pada aspek ini guru hanya 1 kali melaksanakannya.
- 2) **Pada aspek 2.** Guru mempersiapkan kartu yang berukuran A6 atau A7. Setelah diamati sebanyak 3 kali pertemuan, maka pada aspek ini guru tidak pernah melaksanakannya.

- 3) **Pada aspek 8.** Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan pelajaran. Setelah diamati sebanyak 3 kali pertemuan, maka pada aspek ini guru tidak pernah melaksanakannya.
- 4) Kelemahan aktivitas guru yang lain adalah kurangnya guru menerangkan cara kerja strategi domino sehingga dalam penerapan strategi domino masih sulit dimengerti siswa.
- 5) Kemudian kurangnya pengaturan waktu yang ditetapkan, sehingga guru tidak sempat mengajak siswa untuk menyimpulkan pelajaran pada akhir pelajaran.

Berdasarkan hasil pembahasan peneliti dan observer pada siklus I, diketahui kelemahan-kelemahan yang perlu dibenahi pada siklus II adalah :

- 1) Menerangkan cara kerja strategi domino sebelum menerapkannya agar dalam penerapan strategi domino dapat dimengerti siswa.
- 2) Meningkatkan pengaturan waktu yang ditetapkan, agar guru berkesempatan mengajak siswa untuk menyimpulkan pelajaran pada akhir pelajaran.

3. Hasil Penelitian Siklus II

a. Persiapan Tindakan

Dalam tahap perencanaan atau persiapan tindakan ini, dilaksanakan oleh guru dan observasi. Adapun langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Menyusun silabus.
- 2) Menyusun rencana pembelajaran, dengan standar kompetensi mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di

lingkungan kabupaten/kota dan provinsi. Sedangkan yang menjadi kompetensi dasar dalam penelitian ini adalah mengenal permasalahan sosial di daerahnya.

- 3) Menunjuk teman sejawat untuk menjadi observer. Adapun tugas observer untuk mengamati aktivitas guru dan siswa dengan penerapan strategi domino.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan siklus II untuk pertemuan keempat pada tanggal 12 Mei 2011, pertemuan kelima tanggal 16 Mei 2011, dan pertemuan keenam pada tanggal 19 Mei 2011. Jadwal penelitian ini sesuai dengan jadwal pembelajaran yang telah ditetapkan di kelas IV SDN 012 Tanjung Berulak Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar, dimana dalam satu minggu terdapat tiga kali pertemuan, yang terdiri dari 2 jam pelajaran (2 x 35 menit). Pertemuan keempat indikator yang dicapai adalah menyebutkan cara melindungi diri dari kejahatan di luar rumah, dan menyebutkan cara pemerintah untuk mengatasi kebodohan. Pertemuan kelima indikator yang dicapai adalah menyebutkan macam-macam lingkungan hidup, dan menyebutkan akibat pertumbuhan penduduk yang tidak terkendali. Sedangkan pada pertemuan keenam indikator yang akan dicapai adalah membedakan lingkungan fisik, lingkungan biologis, dan lingkungan sosial, dan menyebutkan cara mengurangi masalah sosial.

Aktivitas guru melalui strategi domino diobservasi sedemikian rupa yaitu oleh teman sejawat, sedangkan aktivitas siswa melalui strategi domino juga diobservasi oleh observer dan dibantu oleh guru. Aktivitas guru melalui strategi domino tersebut digambarkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada kegiatan awal,

kegiatan inti, dan kegiatan akhir proses pembelajaran. Untuk lebih jelas gambaran kegiatan pembelajaran pada siklus II dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Kegiatan awal : 10 Menit

- a) Guru membuka pelajaran dengan membaca doa secara bersama-sama dan mengabsen siswa.
- b) Guru memberikan apersepsi
- c) Guru memberi motivasi kepada siswa yang berhubungan dengan masalah sosial.
- d) Guru menjelaskan cara kerja strategi domino dengan bahasa yang mudah dan dapat dipahami siswa.

2) Kegiatan inti : 45 Menit

- a) Guru memberikan pengantar pelajaran yang berhubungan dengan indikator yang akan dicapai.
- b) Guru mempersiapkan kartu yang berukuran A6 atau A7.
- c) Guru membagi kartu tersebut menjadi dua dengan garis seperti kartu domino. Satu sisinya berisi pertanyaan dan sisi lainnya jawaban. Pertanyaan dan jawaban pada tiap kartu tidak sesuai.
- d) Guru menguncang/mengocok kartu tersebut dan membagikan kartu kepada siswa, masing-masing mendapatkan satu.
- e) Guru meminta tiap siswa memulai membaca pertanyaannya.
- f) Guru meminta siswa lain mengangkat ibu jari naik ke atas, jika mendapatkan kartu yang memiliki jawaban yang sesuai.
- g) Siapapun yang memiliki jawaban yang benar, guru meminta membacakan pertanyaan di kartunya, dan seterusnya.

3) Kegiatan akhir : 15 Menit

- a) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi pelajaran yang telah dijelaskan.
- b) Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan pelajaran.
- c) Guru memberikan soal latihan

Setelah dilakukan tindakan pada siklus II, maka hasil observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa pada pertemuan keempat, kelima dan pertemuan keenam dapat disajikan dibawah ini.

c. Observasi (Pengamatan) Siklus II

Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran melalui strategi domino. Untuk observasi aktivitas guru dilakukan 2 penilaian, “Ya” apabila dilaksanakan dan “Tidak” apabila tidak dilaksanakan. Sedangkan aktivitas siswa juga dilakukan 2 penilaian, “Ya” apabila dilaksanakan dan “Tidak” apabila tidak dilaksanakan. Setelah di bahas dan di analisis bersama observer, maka hasil observasi siklus II adalah :

Tabel IV.17

Aktivitas Guru Melalui Strategi Domino Pada Pertemuan 4 (Siklus II)

NO	AKTIVITAS YANG DIAMATI	Pertemuan 4	
		ALTERNATIF	
		Ya	Tidak
1	Guru memberikan pengantar pelajaran yang berhubungan dengan indikator yang dicapai.		
2	Guru mempersiapkan kartu yang berukuran A6 atau A7.		
3	Guru membagi kartu tersebut menjadi dua dengan garis seperti kartu domino. Satu sisinya berisi pertanyaan dan sisi lainnya jawaban. Pertanyaan dan jawaban pada tiap kartu tidak sesuai.		
4	Guru menguncang/mengocok kartu tersebut dan membagikan kartu kepada siswa, masing-masing		
5	Guru meminta tiap siswa memulai membaca pertanyaannya.		
6	Guru meminta siswa lain mengangkat ibu jari naik ke atas, jika mendapatkan kartu yang memiliki jawaban yang sesuai.		
7	Siapun yang memiliki jawaban yang benar, guru meminta membacakan pertanyaan di kartunya, dan seterusnya.		
8	Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan pelajaran		
	JUMLAH	7	1
	RATA-RATA	87.5%	12.5%

Sumber: Data Hasil Observasi, 2011

Dari tabel IV.17 di atas, alternatif “Ya” aktivitas guru melalui strategi domino pada pertemuan 4 adalah 7 dengan persentase 87,5%. Sedangkan alternatif “Tidak” diperoleh 1 dengan persentase 12,5%. Maka aktivitas guru melalui strategi domino pada pertemuan 4 ini berada pada klasifikasi “Baik”, karena 87,5% berada pada rentang 76-100%. Hasil pengamatan aktivitas guru melalui strategi domino pada pertemuan keempat dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel IV.18

Aktivitas Guru Melalui Strategi Domino Pada Pertemuan 5 (Siklus II)

NO	AKTIVITAS YANG DIAMATI	Pertemuan 5	
		ALTERNATIF	
		Ya	Tidak
1	Guru memberikan pengantar pelajaran yang berhubungan dengan indikator yang dicapai.		
2	Guru mempersiapkan kartu yang berukuran A6 atau A7.		
3	Guru membagi kartu tersebut menjadi dua dengan garis seperti kartu domino. Satu sisinya berisi pertanyaan dan sisi lainnya jawaban. Pertanyaan dan jawaban pada tiap kartu tidak sesuai.		
4	Guru menguncang/mengocok kartu tersebut dan membagikan kartu kepada siswa, masing-masing		
5	Guru meminta tiap siswa memulai membaca pertanyaannya.		
6	Guru meminta siswa lain mengangkat ibu jari naik ke atas, jika mendapatkan kartu yang memiliki jawaban yang sesuai.		
7	Siapapun yang memiliki jawaban yang benar, guru meminta membacakan pertanyaan di kartunya, dan seterusnya.		
8	Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan pelajaran		
	JUMLAH	7	1
	RATA-RATA	87.5%	12.5%

Sumber: Data Hasil Observasi, 2011

Dari tabel IV.18 di atas, alternatif “Ya” aktivitas guru melalui strategi domino pada pertemuan 5 adalah 7 dengan persentase 85,5%. Sedangkan alternatif “Tidak” diperoleh 1 dengan persentase 12,5%. Maka aktivitas guru melalui strategi domino pada pertemuan 5 ini berada pada klasifikasi “Baik”, karena 85,5% berada pada rentang 76-100%. Hasil pengamatan aktivitas guru melalui strategi domino pada pertemuan keenam dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel IV.19

Aktivitas Guru Melalui Strategi Domino Pada Pertemuan 6 (Siklus II)

NO	AKTIVITAS YANG DIAMATI	Pertemuan 6	
		ALTERNATIF	
		Ya	Tidak
1	Guru memberikan pengantar pelajaran yang berhubungan dengan indikator yang dicapai.		
2	Guru mempersiapkan kartu yang berukuran A6 atau A7.		
3	Guru membagi kartu tersebut menjadi dua dengan garis seperti kartu domino. Satu sisinya berisi pertanyaan dan sisi lainnya jawaban. Pertanyaan dan jawaban pada tiap kartu tidak sesuai.		
4	Guru menguncang/mengocok kartu tersebut dan membagikan kartu kepada siswa, masing-masing		
5	Guru meminta tiap siswa memulai membaca pertanyaannya.		
6	Guru meminta siswa lain mengangkat ibu jari naik ke atas, jika mendapatkan kartu yang memiliki jawaban yang sesuai.		
7	Siapun yang memiliki jawaban yang benar, guru meminta membacakan pertanyaan di kartunya, dan seterusnya.		
8	Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan pelajaran		
	JUMLAH	8	0
	RATA-RATA	100.0%	0.0%

Sumber: Data Hasil Observasi, 2011

Dari tabel IV.19 di atas, alternatif “Ya” aktivitas guru melalui strategi domino pada pertemuan 6 adalah 8 dengan persentase 100,0%. Sedangkan alternatif “Tidak” diperoleh 0 dengan persentase 0,0%. Maka aktivitas guru melalui strategi domino pada pertemuan 6 ini berada pada klasifikasi “Baik”, karena 100,0% berada pada rentang 76-100%. Maka rekapitulasi aktivitas guru melalui strategi domino pada siklus II (pertemuan 4, 5 dan 6) dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel IV.20
Aktivitas Guru Melalui Strategi Domino Pada Siklus II
(Pertemuan 4, 5, dan 6)

NO	AKTIVITAS YANG DIAMATI	SIKLUS KEDUA						TOTAL	
		Pertemuan 4		Pertemuan 5		Pertemuan 6			
		ALTERNATIF		ALTERNATIF		ALTERNATIF		ALTERNATIF	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Guru memberikan pengantar pelajaran yang berhubungan dengan indikator yang dicapai.							3	0
2	Guru mempersiapkan kartu yang berukuran A6 atau A7.							3	0
3	Guru membagi kartu tersebut menjadi dua dengan garis seperti kartu domino. Satu sisinya berisi pertanyaan dan sisi lainnya jawaban. Pertanyaan dan jawaban pada tiap kartu tidak sesuai.							3	0
4	Guru menguncang/mengocok kartu tersebut dan membagikan kartu kepada siswa, masing-masing mendapatkan							3	0
5	Guru meminta tiap siswa memulai membaca pertanyaannya.							3	0
6	Guru meminta siswa lain mengangkat ibu jari naik ke atas, jika mendapatkan kartu yang memiliki jawaban yang							3	0
7	Siapun yang memiliki jawaban yang benar, guru meminta membacakan pertanyaan di kartunya, dan seterusnya.							3	0
8	Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan pelajaran							1	2
	JUMLAH	7	1	7	1	8	0	22	2
	RATA-RATA	87.5%	12.5%	87.5%	12.5%	100.0%	0.0%	91.67%	8.33%

Sumber: Data Hasil Observasi, 2011

Dari tabel IV.20 di atas, alternatif “Ya” aktivitas guru melalui strategi domino pada siklus II (pertemuan 4, 5 dan 6) adalah 22 dengan persentase 91,67%. Sedangkan alternatif “Tidak” diperoleh 2 dengan persentase 8,33%. Maka aktivitas guru melalui strategi domino pada siklus II (pertemuan 4, 5 dan 6) ini berada pada klasifikasi “Baik”, karena 91,67% berada pada rentang 76-100%. Meningkatnya aktivitas guru

pada siklus II sangat berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa pada siklus II. Maka hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II adalah :

Tabel IV. 21

Aktivitas Siswa Melalui Strategi Domino Pada Pertemuan 4 (Siklus II)

NO	NAMA SISWA	AKTIVITAS YANG DIAMATI						PERTEMUAN 4	
								ALTERNATIF	
		1	2	3	4	5	6	YA	TIDAK
1	AZMI HIDAYAT							5	1
2	ARIFIN HIDAYAT							4	2
3	BENJAMIN JIBRAN							3	3
4	CHINTYA OKTARI							3	3
5	FEBIANA AGUSTI							5	1
6	FEBRI ANDRIAN							5	1
7	GUSPRIADI							5	1
8	HERA JULIANI							4	2
9	HABI SETIA RANI							5	1
10	HASBIBULLAH							3	3
11	INDRI SAPUTRY							6	0
12	LUCKY REZA							4	2
13	MONALISA							3	3
14	M. RIZAL							6	0
15	M. SABRI							5	1
16	MUKHLIS IMBRAN							3	3
17	M. ANTONI							5	1
18	RITIN OKTARI							4	2
19	RENI RAHAYU							3	3
20	RUSDI USMAN							5	1
	JUMLAH	13	15	14	16	14	14	86	34
	PERSENTASE (%)	65.00%	75.00%	70.00%	80.00%	70.00%	70.00%	71.67%	28.33%

Sumber: Data Hasil Observasi, 2011

Keterangan Indikator Aktivitas Siswa :

- 1) Siswa mendengarkan guru memberikan pengantar pelajaran yang berhubungan dengan indikator yang akan dicapai.
- 2) Siswa mengulang-ngulan materi pelajaran selama guru mempersiapkan kartu domino.
- 3) Siswa membaca pertanyaannya yang terdapat dalam kartu.
- 4) Siswa mengangkat ibu jari naik ke atas, jika mendapatkan kartu yang memiliki jawaban yang sesuai.
- 5) Siswa yang memiliki jawaban yang benar, kemudian membacakan pertanyaan di kartunya.
- 6) Siswa membuat kesimpulan pelajaran

Berdasarkan tabel IV. 21 di atas, diketahui alternatif “Ya” aktivitas siswa pada pertemuan 4 adalah 86 dengan persentase 71,67%. Sedangkan alternatif “Tidak” diperoleh 34 dengan persentase 28,33%. Maka aktivitas siswa pada pertemuan 4 ini berada pada klasifikasi “Cukup” karena 71,67% berada pada rentang 56%-75%.

Tabel IV. 22

Aktivitas Siswa Melalui Strategi Domino Pada Pertemuan 5 (Siklus II)

NO	NAMA SISWA	AKTIVITAS YANG DIAMATI						PERTEMUAN 5	
								ALTERNATIF	
		1	2	3	4	5	6	YA	TIDAK
1	AZMI HIDAYAT							4	2
2	ARIFIN HIDAYAT							6	0
3	BENJAMIN JIBRAN							4	2
4	CHINTYA OKTARI							5	1
5	FEBIANA AGUSTI							5	1
6	FEBRI ANDRIAN							6	0
7	GUSPRIADI							6	0
8	HERA JULIANI							6	0
9	HABI SETIA RANI							4	2
10	HASBIBULLAH							4	2
11	INDRI SAPUTRY							6	0
12	LUCKY REZA							5	1
13	MONALISA							4	2
14	M. RIZAL							5	1
15	M. SABRI							5	1
16	MUKHLIS IMBRAN							4	2
17	M. ANTONI							4	2
18	RITIN OKTARI							6	0
19	RENI RAHAYU							4	2
20	RUSDI USMAN							5	1
JUMLAH		15	19	16	18	14	16	98	22
PERSENTASE (%)		75.00%	95.00%	80.00%	90.00%	70.00%	80.00%	81.67%	18.33%

Sumber: Data Hasil Observasi, 2011

Keterangan Indikator Aktivitas Siswa :

- 1) Siswa mendengarkan guru memberikan pengantar pelajaran yang berhubungan dengan indikator yang akan dicapai.
- 2) Siswa mengulang-ngulan materi pelajaran selama guru mempersiapkan kartu domino.
- 3) Siswa membaca pertanyaannya yang terdapat dalam kartu.
- 4) Siswa mengangkat ibu jari naik ke atas, jika mendapatkan kartu yang memiliki jawaban yang sesuai.
- 5) Siswa yang memiliki jawaban yang benar, kemudian membacakan pertanyaan di kartunya.

6) Siswa membuat kesimpulan pelajaran

Berdasarkan tabel IV. 22 di atas, diketahui alternatif “Ya” aktivitas siswa pada pertemuan 5 adalah 98 dengan persentase 81,67%. Sedangkan alternatif “Tidak” diperoleh 22 dengan persentase 18,33%. Maka aktivitas siswa pada pertemuan 5 ini berada pada klasifikasi “Baik” karena 81,67% berada pada rentang 76%-100%.

Tabel IV. 23

Aktivitas Siswa Melalui Strategi Domino Pada Pertemuan 6 (Siklus II)

NO	NAMA SISWA	AKTIVITAS YANG DIAMATI						PERTEMUAN 6	
								ALTERNATIF	
		1	2	3	4	5	6	YA	TIDAK
1	AZMI HIDAYAT							5	1
2	ARIFIN HIDAYAT							6	0
3	BENJAMIN JIBRAN							4	2
4	CHINTYA OKTARI							4	2
5	FEBIANA AGUSTI							6	0
6	FEBRI ANDRIAN							6	0
7	GUSPRIADI							5	1
8	HERA JULIANI							6	0
9	HABI SETIA RANI							6	0
10	HASBIBULLAH							5	1
11	INDRI SAPUTRY							6	0
12	LUCKY REZA							5	1
13	MONALISA							4	2
14	M. RIZAL							5	1
15	M. SABRI							6	0
16	MUKHLIS IMBRAN							4	2
17	M. ANTONI							5	1
18	RITIN OKTARI							6	0
19	RENI RAHAYU							4	2
20	RUSDI USMAN							6	0
JUMLAH		17	19	17	19	16	16	104	16
PERSENTASE (%)		85.00%	95.00%	85.00%	95.00%	80.00%	80.00%	86.67%	13.33%

Sumber: Data Hasil Observasi, 2011

Keterangan Indikator Aktivitas Siswa :

- 1) Siswa mendengarkan guru memberikan pengantar pelajaran yang berhubungan dengan indikator yang akan dicapai.
- 2) Siswa mengulang-ngulan materi pelajaran selama guru mempersiapkan kartu domino.
- 3) Siswa membaca pertanyaannya yang terdapat dalam kartu.
- 4) Siswa mengangkat ibu jari naik ke atas, jika mendapatkan kartu yang memiliki jawaban yang sesuai.

- 5) Siswa yang memiliki jawaban yang benar, kemudian membacakan pertanyaan di kartunya.
- 6) Siswa membuat kesimpulan pelajaran

Berdasarkan tabel IV. 23 di atas, diketahui alternatif “Ya” aktivitas siswa pada pertemuan 6 adalah 104 dengan persentase 86,67%. Sedangkan alternatif “Tidak” diperoleh 16 dengan persentase 13,33%. Maka aktivitas siswa pada pertemuan 6 ini berada pada klasifikasi “Baik” karena 86,67% berada pada rentang 76%-100%. Sedangkan rekapitulasi aktivitas siswa melalui strategi domino pada siklus II (pertemuan 4, 5 dan 6) dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel IV. 24

**Rekapitulasi Aktivitas Siswa Melalui Strategi Domino
Pada Pertemuan 4, 5 dan 6 (Siklus II)**

No	AKTIVITAS YANG DIAMATI	Siklus II						Total			
		Pertemuan 4		Pertemuan 5		Pertemuan 6		Rata-Rata			
		Alternatif		Alternatif		Alternatif		Alternatif		Alternatif	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	%	Tidak	%
1	Siswa mendengarkan guru memberikan pengantar pelajaran yang berhubungan dengan indikator yang dicapai.	13	7	15	5	17	3	15	65.22%	5	21.74%
2	Siswa mengulang-ngulan materi pelajaran selama guru mempersiapkan kartu domino.	15	5	19	1	19	1	18	76.81%	2	10.14%
3	Siswa membaca pertanyaannya yang terdapat dalam kartu.	14	6	16	4	17	3	16	68.12%	4	18.84%
4	Siswa mengangkat ibu jari naik ke atas, jika mendapatkan kartu yang memiliki jawaban yang sesuai.	16	4	18	2	19	1	18	76.81%	2	10.14%
5	Siswa yang memiliki jawaban yang benar, kemudian membacakan pertanyaan di kartunya.	14	6	14	6	16	4	15	63.77%	5	23.19%
6	Siswa membuat kesimpulan pelajaran	14	6	16	4	16	4	15	66.67%	5	20.29%
	JUMLAH/PESENTASE	86	34	98	22	104	16	96	80.00%	24	20.00%

Sumber: Data Hasil Observasi, 2011

Berdasarkan tabel rekapitulasi di atas, diketahui total alternatif “Ya” aktivitas siswa pada siklus II (pertemuan 4, 5 dan 6) adalah 96 dengan persentase 80,00%.

Sedangkan total alternatif “Tidak” adalah 24 dengan persentase 20,00%. Maka aktivitas siswa pada siklus II (pertemuan 4, 5 dan 6) ini berada pada klasifikasi “Baik” karena 80,00% berada pada rentang 76%-100%. Sedangkan rincian aktivitas siswa pada siklus II adalah :

- 1) Siswa mendengarkan guru memberikan pengantar pelajaran yang berhubungan dengan indikator yang akan dicapai. Setelah diamati selama 3 kali pertemuan dari 20 orang siswa terdapat 15 orang siswa atau 62,22% yang aktif.
- 2) Siswa mengulang-ngulan materi pelajaran selama guru mempersiapkan kartu domino. Setelah diamati selama 3 kali pertemuan dari 20 orang siswa terdapat 18 orang siswa atau 76,81% yang aktif.
- 3) Siswa membaca pertanyaannya yang terdapat dalam kartu. Setelah diamati selama 3 kali pertemuan dari 20 orang siswa terdapat 16 orang siswa atau 68,12% yang aktif.
- 4) Siswa mengangkat ibu jari naik ke atas, jika mendapatkan kartu yang memiliki jawaban yang sesuai. Setelah diamati selama 3 kali pertemuan dari 20 orang siswa terdapat 18 orang siswa atau 76,817% yang aktif.
- 5) Siswa yang memiliki jawaban yang benar, kemudian membacakan pertanyaan di kartunya. Setelah diamati selama 3 kali pertemuan dari 20 orang siswa terdapat 15 orang siswa atau 63,77% yang aktif.
- 6) Siswa membuat kesimpulan pelajaran. Setelah diamati selama 3 kali pertemuan dari 20 orang siswa terdapat 15 orang siswa atau 66,67% yang aktif.

d. Refleksi Siklus II

Setelah Pelaksanaan tindakan dilaksanakan melalui Strategi Domino, maka dilakukan tes untuk mengetahui hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SDN 012 Tanjung Berulak Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar. Hasil tes siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel IV.25.

Tabel. IV. 25

Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SDN 012 Tanjung Berulak Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar Pada Siklus II

NO	Nama Siswa	Hasil	Keterangan
1	AZMI HIDAYAT	90	Tuntas
2	ARIFIN HIDAYAT	80	Tuntas
3	BENJAMIN JIBRAN	70	Tuntas
4	CHINTYA OKTARI	80	Tuntas
5	FEBIANA AGUSTI	100	Tuntas
6	FEBRI ANDRIAN	70	Tuntas
7	GUSPRIADI	90	Tuntas
8	HERA JULIANI	70	Tuntas
9	HABI SETIA RANI	60	Tidak Tuntas
10	HASBIBULLAH	90	Tuntas
11	INDRI SAPUTRY	80	Tuntas
12	LUCKY REZA	100	Tuntas
13	MONALISA	80	Tuntas
14	M. RIZAL	90	Tuntas
15	M. SABRI	70	Tuntas
16	MUKHLIS IMBRAN	60	Tidak Tuntas
17	M. ANTONI	90	Tuntas
18	RITIN OKTARI	80	Tuntas
19	RENI RAHAYU	70	Tuntas
20	RUSDI USMAN	80	Tuntas
	Jumlah	1600	
	RATA-RATA	80.00	

Sumber: Data Hasil Tes, 2011

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa pada siklus II terdapat 18 orang yang mencapai ketuntasan secara individual. Sedangkan ketuntasan hasil belajar siswa

secara klasikal adalah $\frac{18}{20} \times 100\% = 90,00\%$. Sedangkan siswa yang tidak tuntas

secara klasikal adalah $\frac{2}{20} \times 100\% = 10,00\%$. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada

berikut.

Tabel. IV. 26

Ketuntasan Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SDN 012 Tanjung Berulak Kecamatan
Kampar Kabupaten Kampar Pada Siklus II

Tes	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa Yang Tuntas	Jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas
Siklus II	20	18 (90,00%)	2 (10,00%)

Sumber : Hasil Tes, 2011

Memperhatikan hasil penelitian Siklus II yang dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar siswa kelas IV SDN 012 Tanjung Berulak Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar pada mata pelajaran IPS di siklus I secara klasikal telah 75% mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah ditetapkan, yaitu 65. Yaitu dengan rata-rata ketuntasan sebesar 90,00%.

Meningkatnya aktivitas guru melalui Strategi Domino, sangat mempengaruhi terhadap ketuntasan hasil belajar siswa. Sebagaimana diketahui ketuntasan hasil belajar siswa pada sebelum tindakan hanya mencapai 9 orang (45,00) siswa yang tuntas, sedangkan 11 orang siswa (55,00%) belum tuntas. Sedangkan setelah tindakan yaitu pada siklus I ketuntasan belajar siswa meningkat menjadi 14 orang (70,00%) siswa yang tuntas. Sedangkan 6 orang siswa (30,00%) belum tuntas. Sedangkan pada siklus II ketuntasan siswa telah melebihi 75%, yaitu dengan ketuntasan sebesar 90,00% atau sekitar 18 orang siswa yang mencapai KKM yang telah ditetapkan, yaitu

65. Untuk itu, peneliti sekaligus sebagai guru tidak perlu melakukan siklus berikutnya, kerana sudah jelas hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS yang diperoleh.

C. Pembahasan

1. Aktivitas Guru

Pada siklus I aktivitas guru melalui Strategi Domino tergolong “Cukup”, dengan persentase 66,67% karena berada pada rentang 56%-75%. Sedangkan pada siklus II aktivitas guru tergolong “Baik”, dengan persentase 91,67% karena berada pada rentang 76%-100%. Lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel IV. 27
Rekapitulasi Aktivitas Guru Pada Siklus I
Dan Siklus II

NO	AKTIVITAS YANG DIAMATI	SIKLUS PERTAMA						TOTAL		SIKLUS KEDUA						TOTAL	
		Pertemuan 1		Pertemuan 2		Pertemuan 3				Pertemuan 4		Pertemuan 5		Pertemuan 6			
		ALTERNATIF		ALTERNATIF		ALTERNATIF		ALTERNATIF		ALTERNATIF		ALTERNATIF		ALTERNATIF		ALTERNATIF	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Guru memberikan pengantar pelajaran yang berhubungan dengan indikator yang dicapai.							1	2							3	0
2	Guru mempersiapkan kartu yang berukuran A6 atau A7.							0	3							3	0
3	Guru membagi kartu tersebut menjadi dua dengan garis seperti kartu domino. Satu sisinya berisi pertanyaan dan sisi lainnya jawaban. Pertanyaan dan jawaban pada tiap kartu tidak sesuai.							3	0							3	0
4	tersebut dan membagikan kartu kepada siswa, masing-masing mendapatkan satu.							3	0							3	0
5	Guru meminta tiap siswa memulai membaca pertanyaannya.							3	0							3	0
6	Guru meminta siswa lain mengangkat ibu jari naik ke atas, jika mendapatkan kartu yang memiliki jawaban yang							3	0							3	0
7	Siapapun yang memiliki jawaban yang benar, guru meminta membacakan pertanyaan di kartunya, dan seterusnya.							3	0							3	0
8	Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan pelajaran							0	3							1	2
	JUMLAH	5	3	5	3	6	2	16	8	7	1	7	1	8	0	22	2
	RATA-RATA	62.5%	37.5%	62.5%	37.5%	75.0%	25.0%	66.7%	33.3%	87.5%	12.5%	87.5%	12.5%	100.0%	0.0%	91.67%	8.33%

Sumber: Data Olahan, 2011

Setelah data terkumpul melalui observasi, data tersebut diolah dengan menggunakan rumus persentase, yaitu sebagai berikut :

$$p = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Dari rekapitulasi observasi yang telah dipaparkan dapat diketahui bahwa jumlah kumulatif pelaksanaan aktivitas guru melalui Strategi Domino pada siklus I alternatif jawaban “Ya” adalah 16 kali, dengan demikian akan dapat dicari persentase sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{16}{24} \times 100\%$$

$$P = \frac{1600}{24}$$

$$P = 66,7\% \text{ (Aktivitas Guru Siklus I)}$$

Sedangkan dari rekapitulasi observasi yang dipaparkan diatas, untuk pelaksanaan aktivitas guru melalui Strategi Domino pada siklus II diketahui mengalami peningkatan dengan alternatif jawaban “Ya” adalah 22 kali, dengan demikian akan dapat dicari persentase sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{22}{24} \times 100\%$$

$$P = \frac{2200}{24}$$

$$P = 91,67\% \text{ (Aktivitas Guru Siklus II)}$$

Selanjutnya perbandingan persentase aktivitas guru pada siklus I dan Siklus II juga dapat dilihat pada gambar grafik berikut.



Sumber: Data Olahan, 2011

Grafik. 1

Grafik Hasil Observasi Aktivitas Guru
Pada Siklus I, dan Siklus II

2. Aktivitas Siswa

Selanjutnya aktivitas siswa melalui Strategi Domino juga mengalami peningkatan. Pada siklus I aktivitas siswa tergolong “Cukup” dengan persentase 61,67% berada pada rentang 56%-75%. Sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 80,00% dengan kateogori “Baik”, karena 80,00% berada pada rentang 76-100% Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel rekapitulasi berikut.

Tabel IV.28
Rekapitulasi Aktivitas Siswa Pada Siklus I
Dan Siklus II

No	AKTIVITAS YANG DIAMATI	SIKLUS I				SIKLUS II			
		Rata-Rata				Rata-Rata			
		Alternatif		Alternatif		Alternatif		Alternatif	
		Ya	%	Tidak	%	Ya	%	Tidak	%
1	Siswa mendengarkan guru memberikan pengantar pelajaran yang berhubungan dengan indikator yang dicapai.	11	55.00%	9	45.00%	15	75.00%	5	25.00%
2	Siswa mengulang-ngulan materi pelajaran selama guru mempersiapkan kartu domino.	12	60.00%	8	40.00%	18	88.33%	2	11.67%
3	Siswa membaca pertanyaannya yang terdapat dalam kartu.	12	61.67%	8	38.33%	16	78.33%	4	21.67%
4	Siswa mengangkat ibu jari naik ke atas, jika mendapatkan kartu yang memiliki jawaban yang sesuai.	13	63.33%	7	36.67%	18	88.33%	2	11.67%
5	Siswa yang memiliki jawaban yang benar, kemudian membacakan pertanyaan di kartunya.	12	60.00%	8	40.00%	15	73.33%	5	26.67%
6	Siswa membuat kesimpulan pelajaran	14	70.00%	6	30.00%	15	76.67%	5	23.33%
	JUMLAH/PESENTASE	74	61.67%	46	38.33%	96	80.00%	24	20.00%

Sumber: Data Olahan, 2011

Setelah data terkumpul melalui observasi, data tersebut diolah dengan menggunakan rumus persentase, yaitu sebagai berikut :

$$p = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Dari rekapitulasi observasi yang telah dipaparkan dapat diketahui bahwa jumlah kumulatif pelaksanaan aktivitas siswa melalui Strategi Domino pada siklus I alternatif jawaban “Ya” adalah 74 kali, dengan demikian akan dapat dicari persentase sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{74}{120} \times 100\%$$

$$P = \frac{7400}{120}$$

$P = 61,67\%$ (**Aktivitas Siswa Siklus I**)

Sedangkan dari rekapitulasi observasi yang dipaparkan diatas, untuk pelaksanaan aktivitas siswa melalui Strategi Domino pada siklus II diketahui mengalami peningkatan dengan alternatif jawaban “Ya” adalah 96 kali, dengan demikian akan dapat dicari persentase sebagai berikut :

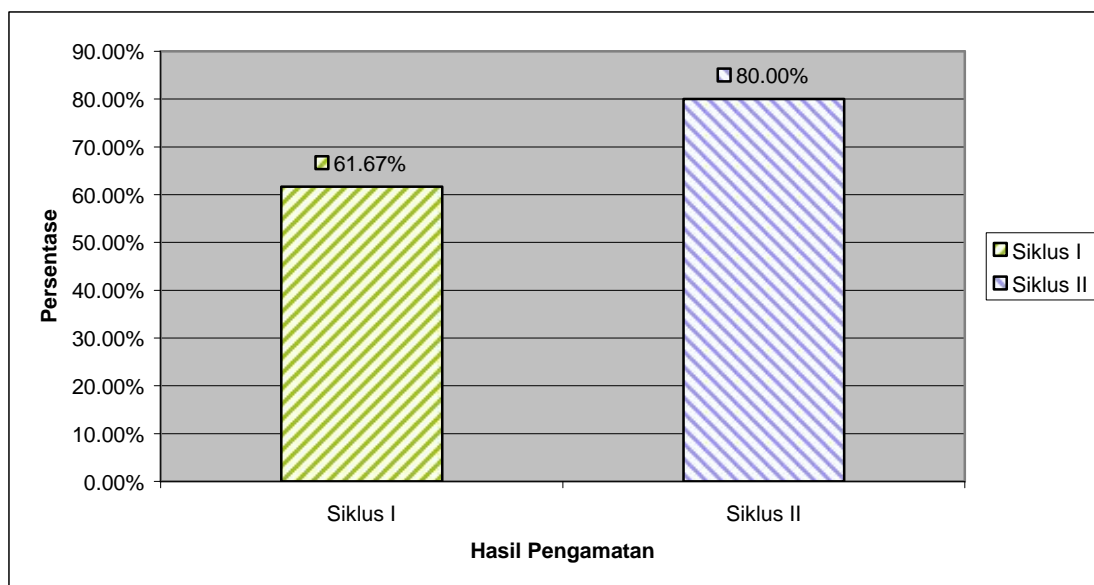
$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{96}{120} \times 100\%$$

$$P = \frac{9600}{120}$$

$P = 80,0\%$ (**Aktivitas Siswa Siklus II**)

Selanjutnya perbandingan persentase aktivitas guru pada siklus I dan Siklus II juga dapat dilihat pada gambar grafik berikut.



Sumber: Data Olahan, 2011

Grafik. 2

Grafik Hasil Observasi Aktivitas Siswa
Pada Siklus I, Dan Siklus II

3. Hasil Belajar

Perbandingan antara hasil belajar siswa pada Siklus I dan Siklus II secara jelas dapat dilihat pada Tabel berikut ini:

Tabel IV. 29.
Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa
Dari Siklus I, Dan Siklus II

Tes	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa Yang Tuntas	Jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas
Siklus I	20	14 (70,00%)	6 (30,00%)
Siklus II	20	18 (90,00%)	2 (10,00%)

Sumber :Hasil Tes, 2011

Setelah tindakan yaitu pada siklus I siswa yang tuntas secara keseluruhan adalah 14 orang siswa atau dengan persentase 70,00%, dengan demikian akan dapat dicari persentase sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 \text{Ketuntasan Klasikal} &= \frac{\text{Jumlah Siswa yang Tuntas}}{\text{Jumlah Skor Keseluruhan}} \times 100\% \\
 &= \frac{14}{20} \times 100\% \\
 &= 70,00\%
 \end{aligned}$$

Sedangkan pada siklus II siswa yang tuntas secara keseluruhan adalah 18 orang siswa atau dengan persentase 90,00%, dengan demikian akan dapat dicari persentase sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 \text{Ketuntasan Klasikal} &= \frac{\text{Jumlah Siswa yang Tuntas}}{\text{Jumlah Skor Keseluruhan}} \times 100\% \\
 &= \frac{18}{20} \times 100\% \\
 &= 90,00\%
 \end{aligned}$$

Perbandingan ketuntasan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siklus I dan Siklus II juga dapat dilihat pada gambar histogram berikut ini:



Sumber: Data Olahan, 2011

Grafik. 3

Grafik Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I, Dan Siklus II

Setelah melihat rekapitulasi hasil belajar siswa dari siklus I, dan siklus II dan grafik di atas, dapat diketahui bahwa ketuntasan hasil belajar siswa setelah tindakan yaitu pada siklus II telah 75% mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah ditetapkan, yaitu 65. Untuk itu, peneliti sekaligus sebagai guru tidak perlu melakukan siklus berikutnya, karena sudah jelas hasil belajar siswa yang diperoleh.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di jelaskan pada bab IV, maka dapat diambil kesimpulan ketuntasan hasil belajar siswa pada sebelum tindakan hanya mencapai 9 orang (45,00) siswa yang tuntas, sedangkan 11 orang siswa (55,00%) belum tuntas. Sedangkan setelah tindakan yaitu pada siklus I ketuntasan belajar siswa meningkat menjadi 14 orang (70,00%) siswa yang tuntas. Sedangkan 6 orang siswa (30,00%) belum tuntas. Sedangkan pada siklus II ketuntasan siswa telah melebihi 75%, yaitu dengan ketuntasan sebesar 90,00% atau sekitar 18 orang siswa yang mencapai KKM yang telah ditetapkan, yaitu 65.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas penulis memberi saran yang berhubungan dengan penerapan strategi domino dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

1. Sebaiknya guru lebih mengalokasikan waktu lebih baik lagi, agar penerapan strategi domino dapat berjalan dengan lancar.
2. Sebaiknya guru lebih meningkatkan pengawasan ketika proses pembelajaran, agar siswa tidak bermain dan ribut di dalam kelas.
3. Sebaiknya guru lebih menjelaskan langkah-langkah strategi domino kepada siswa, agar dalam penerapannya dapat dipahami siswa dengan baik.

4. Sebaiknya guru lebih memberikan semangat siswa untuk mengulang-ngulang pelajaran di rumah, sehingga ketika guru menyampaikan materi pelajaran dapat dipahami siswa dengan baik.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Abdorrahkman Gintings, *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Humaniro, 2008
- Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*, Yagyakarta: Pustaka Pelajar, 2009
- Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004
- Arni Fajar, *Portofolio dalam Pelajaran IPS*, Bandung, PT. Remaja Karya, 2002
- Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta, 2009
- Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*, Jakarta: PT.Rineka Cipta, 2008
- Depdiknas, *Rambu-Rambu Penetapan Ketuntasan Belajar Minimum dan Analisis Hasil Pencapaian Standar Ketuntasan Belajar*, Jakarta: 2004
- Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, Jakarta: Bumi Aksara, 2009
- Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada, 2008
- _____, *Psikologi Pendidikan*, Bandung, Rosda, 2006
- E. Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008
- Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009
- Paul Ginnis, *Trik dan Taktik Mengajar (Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di Kelas)*, Jakarta, PT Indexs, 2008
- Robertus Angkowo, *Optimalisasi Media Pembelajaran Mempengaruhi Motivasi, Hasil Belajar dan Kepribadian*, Jakarta: PT. Grasindo, 2007
- Rusdin P, *Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: Lanarka Pibilisher, 2007
- Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada 2004

Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2003

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta. 1998

Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT. Rineka Citpa, 2008

Tulus Tu,u, *Peran Disiplin Pada Perilaku dan Prestasi Siswa*, Grasindo, Jakarta: Rineka Cipta, 2004